

1997

GAME.EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

**"Вангеры":
десант в
муравейнике**



СТОПА РАБОТАЕТ ИДЕАЛЬНО. МЫ ВОССОЗДАЛИ ЕЁ.

ХЕЛЛ ГЕРСБЕРГЕРСОН, ОЛИМПИЙСКИЙ ЧЕМПИОН В БЕГЕ НА 10 КИЛОМЕТРОВ, ВЫСТУПАЕТ В КРОССОВЫХ EQUIPMENT SALVATOR.



В ОСНОВЕ ОБУВИ FEET YOU WEAR ЛЕЖИТ САМАЯ
 СОВЕРШЕННАЯ ЧАСТЬ СПОРТИВНОЙ ЭКИПИРОВКИ. СТОПА ЧЕЛОВЕКА.
 ОКРУГЛАЯ ФОРМА ОБЕСПЕЧИВАЕТ УСТОЙЧИВОСТЬ И ЧУВСТВО
 ПОВЕРХНОСТИ. НЕОБХОДИМАЯ ГИБКОСТЬ В СРЕДНЕЙ ЧАСТИ
 ОБЕСПЕЧИВАЕТСЯ СИСТЕМОЙ TORSION, А АМОРТИЗАЦИЯ
 ПЯТОЧНОЙ ЧАСТИ ДОСТИГАЕТСЯ ЗА СЧЕТ СИСТЕМЫ P.O.S.
 БОСИКОМ ПО ТРАВЕ... КАК ДАВНО ЭТО БЫЛО...
 ПРИШЛО ВРЕМЯ ВЕРНУТЬ ЗАБЫТЫЕ ОЩУЩЕНИЯ!



adidas

FEET YOU WEAR

Allods,

или Острова в астрале

Весна.

Набритое горло бродит "Жилетом", а голова "Интернетом".

20 апреля вольнолюбивая (сиречь независимая) московская компания **Nival** угодила таки в Повсеместно Глобальную Паутину, с удовлетворением тут же новичка заметившую и благословившую: свежеработанный ниваловский сайт попал в список всемирных доноринтернета (что-то почетное между New World Community и Nivaloid), и несколько английских журналов на без удивления занесли в рубрику "хит бижес" "Coming Soon" новую ниваловскую игрушку **Allods: Sealed Mystery**...

А что расскажет, откуда есть пошел Nival и что такое Allods?

А что расскажет, батенька, "Экзе" неоднократно писал: "И-ээ, читать надо (впрочем, это было бы не так уж и ново) и жизни журнала, и потому — (пожалуйста) — эту игрушку Sea Legends от Nival и TE Entertainment помните?"

Вот-вот, костяк и скелет — это же **Сергей ОРЛОВСКИЙ**, делавший SL, и есть часть нынешнего Nival...

А вот что касательно Allods...

.ЕХЕ высаживается в компании Nival, где узнает, что этот мир отнюдь не всегда состоял из кусков материи, разделенных вселенской пустотой

Когда-то эти земли были едины, и правящие ими Великие Маги бережно хранили грандиозные знания об этом мироздании. Но, увы, сии достойные чародейные мужики не только знания, но и пылливый разум, который в конце концов привел к непоправимому.

В стремлении Покорнее достичь светлого будущего Великие решились позаимствовать немного энергии из самого сердца родной планеты. Однако найденный источник оказался слишком силен даже для объединенных сил всех кудесников, и столь желанная энергия, преодолев все препятствия, выплеснулась наружу.

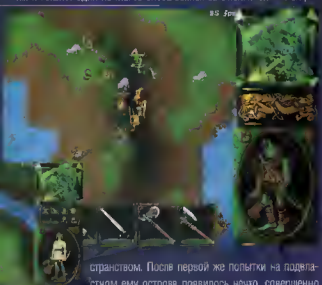
Некогда единый, изумительно красивый мир... очень скоро распался на ряд островов, талявших на глазах у изумленной публики...

Незадачливые творцы Добра (лучшее — враг хорошему!) ринулись на спасение тех ошметков, которые еще не успели превратиться в Ничто. И наступление астрала было остановлено. Но какой ценой! Каждый Великий Маг пожертвовал своей свободой ради сохранения клочка земли. Экспериментаторы решили "защитить" свое астральное тело на острове (со всеми вопросами, касающимися этой части легенды, просьба обращаться к г-ну Карлосу Кастанеде), в центре которого оказались волшебные башни Великих.

Время летит, и вскоре жизнь вернулась в нормальное русло: короли и их империи, крестьяне, наемники и, конечно, нечисть — все это осталось и даже подняло голову. Земпицы, гавариты, поуменились? Но кого это волнует, если даже наши волшебники в конце концов без видимых потерь отошли от потрясения? Недолго думая, они договорились с духами астрала о системе перевозок через Пустоту, разделяющую эти планеты...

История каждого острова — это жизнь одного из Великих Магов. Кудесники по-прежнему прикованы к остаткам бывшей единой и неделимой. Их бытие вроде бы ничто не угрожает, но отныне они разделены, и каждый трудится лишь на себя. А значит — на свой страх и риск. А значит — возможно эскап?

Так и вышло: один из Магов снова взялся за смелые опыты по пре-



странством. После первой же попытки на подвластном ему острове появилось нечто, совершенно чуждое этому измерению. Осознав, что дела плохи, Великий покрыл остров одним из самых мощных заклятий, чем крепко-накрепко оградил опасную территорию от остальных владений. Не имея сил на большее, чародей надеялся на скорую (или не очень) помощь извне. А не прийти та просто не могла, ибо защитный купол над злополучным клочком земли закрыт лишь в одном направлении. Изнутри.



Минули годы (века, эпохи). Для всех остальных остров словно обезлюде: маги так и не смогли проделать защитную оболочку, чтобы выяснить, что же все-таки произошло с их собратьями по землям, как водится, лоллолзи! Слухи о сказочных богатствах, уникальных артефактах и абсолютном знании, которые якобы были обнаружены на изолированной территории. На подтверждение домыслов работало и то, что ни один из ушедших на остров смельчаков так никогда и не вернулся. Ис-



катели приключений исчезали бесследно. Ничего в. Соесем.

Любая тайна, а мистический остров — ее зримое и осязаемое воплощение, повод для приключения. Ну а если за дело берутся сильные мира сего, исполнители веку враждующие империи, приключение обещает быть еще и опасным.

Все так. Снаряженный одной из империй, игрок покидает этот мир, чтобы, перешагнув таинственный защитный барьер, оказаться в Неизвестности и доблестно принести пользу своим покровителям и родному острову. К счастью, новых смельчаков, не считая нас, трое. На миру ведь и смерть красна, не так ли?..

.EXE под чутким руководством Nival'a ликвидирует безграмотность, после чего констатирует, что Allods — это вполне по-русски

"Все шенсы"? — изрек корреспондент не очень-то решительно, надеясь, что название игрушки соответствует английскому словосочетанию "All Odds". — А что, любопытно название!" Nival'овцы дружно ухмылялись. Еще один поддался! Любят поумничать эти журналисты. Терпеливо, как малому ребенку, мне объяснили, что название игры пишется слитно и с одной "d". Теперь-то я твердо знаю, Allod — это земля.

Game.EXE: "Земля" с прописной буквы? Так называли нашу планету древние майя?

Nival: Нет, "земля" со строчной буквы, в смысле — территория. Но "Allod" — это действительно древнее понятие. Так называли территорию, абсолютно, целиком и полностью, на веки вечные принадлежащую лорду. Что может быть лучше? Но, как обычно, не обошлось и без нюансов: эта земля принадлежала упомянутому хозяину лишь до тех пор, пока он оставался в ее пределах. Пересекая ее границу, лорд терял землю навсегда.

.EXE: Есть контакт! Резко вижу логическую связь "название-смысл"!

N: Вы чрезвычайно наблюдательны. Хотя полное название игры таково — **Allods: Scaled Mystery**. Как, линкуется?

.EXE: Не вопрос. Так что есть Allods? К какому жанру относит свое детище сами авторы? Надеюсь, не к мотологическому? Боже упаси...

N: Это, пожалуй, самый каверзный вопрос. Дело в том, что игра Allods, какой мы ее видим, представляет собой некий симбиоз сразу нескольких жанров: RPG, стратегии и, быть может, чего-то еще. Попробуем провести аналогию: Представьте битву в стиле Warcraft, чьи персонажи тренируются и перевооружаются как в Diablo. Ну а воюете вы на необитаемом фэнтези-мире, напоминающем The Elder Scrolls: Daggerfall. Правда, задница больше смахивает на то, что было в Warcraft. Shadow of the Hornet Rat.

.EXE: Любопытно! Ведь вы только что перечислили все самые стоящие игры последних лет! Эти названия прозвучали не случайно, не так ли?

N: Скажем так: долгие часы (месяцы, годы), проведенные за этими шедеврами, вдохновили нас на создание собственной игры. Оказалось, что несоместимые — но лишь на первый взгляд! — жанры прекрасно сливаются в один чудесный, совершенно новый. Наш жанр.

.EXE, ведомый Nival'ом, уходит в горы

И в самом деле, поиграв в Allods минуточку-другую, соглашавшись с авторами, что их игра среди знаменитому Warcraft 2. Это комплимент, не сомневайтесь. Яркая, интересная, отлично прорисованная графика шадит глаз и создает нужную атмосферу игры. Как и у Blizzard, все модели монстров и людей трехмерны. Пожалуй, некоторые особи обаятельные орки выглядят более симпатично, чем у классиков орочьего жанра. Ландашфт тоже трехмерен. Мотай на ус, Blizzard.

.EXE: Господа, зачем вам "трехмерная поверхность"? Дополнительная возня, необходимостью выкраивать зыное количество процессорного вре-



мени на обсчет ландшафта — одни проблемы. А ведь за FPS надо платить! Он в Win'95 "ладучий".

Н Ну, во-первых, нам нравится выпуклости и "впуклости". Во-вторых, это красиво. В-третьих, вносит определенные особенности в тактику боя. Как видите, причин хватает.

.EXE Пожалуйста, пункт третий.

Н Наличие трехмерной поверхности "тянет" за собой изменение скорости юнитов при ходьбе по наклонной плоскости. Когда-нибудь замечали такой парадокс?

.EXE Случалось. Но существуют ли лики, которые невозможно покорить?

Н Есть определенный угол, начиная с которого регулярные войска не могут продвигаться вверх. Это под силу лишь специальным отрядам, например, альпинистам. Представьте, какой удобной огневой точкой может стать практически недоступная вершина!



.EXE У нас есть редактор карт. Насколько просто создавать "объемный" ландшафт? К примеру, "сооружение" тривиальной комнаты в DOOM'а вначале было делом не для средних умов. Сможет ли с вашим редактором справиться "среднерусский чайник"?

Н Наш "point & click" интерфейс позволяет легко и быстро создавать необходимый пользователю рельеф местности. "Схватив" мышью любую точку на поверхности карты, ее можно (вместе с ближайшей окрестностью) "вытащить" вверх или "взавести". Вот вам и холмистая местность.

.EXE Картина получается чудесная. Какую же машину вы рекомендуете для нормальной игры в Allds?

Н Начнем с того, что это должен быть PC. Добавьте туда Win'95 или NT — по вкусу. Технология MMX рекомендуется, но можно обойтись и обычным P133. 16 Мбайт RAM — это минимум (лучше 32). Вам понадобится и неплохой SVGA-видеокарта, ведь Allds работает в 16-битном цвете. Четырехскоростного CD-привода будет вполне достаточно.

.EXE знакомится с героями и выясняет, что Nival повторствует феминизму и строг с подопечными воинами

Стойке убеждения лопса получила игры: авторы постарались "привить" интерфейсу Allds все самое лучшее, чем могут похвастаться интерфейсы мировых хитов. Действие по умолчанию (атака или передвижение) выполняется левой кнопкой мыши — как в C&C. В то же время более сложные приказы можно отдавать с toolbar'a или через shortcuts'ы — как в WarCraft. Добавим сюда быстрый скроллинг по левой кнопке мыши в стиле Z или K&D.



Тактика ведения боевых действий ложится групповую, а не "одиночную" активность. Один в поле не воин. Даже если он герой. Дело в том, что в Allds существуют юниты двух типов: регулярные (солдаты, наемники, монстры) и герои. Последние являются весьма ценным приобретением, так как с течением времени и набором определенного количества experience-очков их "таланты" в той или иной области могут возрастать. Обычные войска тоже имеют статистику, характеризующую их боевые качества, но набираться опыта, к сожалению, не умеют.

.EXE Статистика прозрачно намекает на RPG-корни вашего детища. Какими же чертами этого жанра обладает Allds?

Н Начнем с того, что существует Главный герой. Вы. Вплотне очевидно, что ваши умения могут совершенствоваться. Эту самую фигуру игрок обязан холить и лелеять, так как факт ее смерти означает мгновенный конец игры. Причем финал вовсе не благополучен.

.EXE Может быть, героя все-таки можно "обменять" на кого-нибудь? Ведь в классических RPG можно было набирать целую команду, а игра продолжалась до тех пор, пока хотя бы один из компаньонов оставался жив.

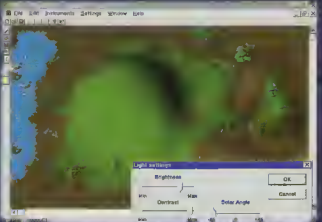
Н Нет. Нет. Нам нужна конкретная персона. Конечно, вы можете (и должны — иначе не пройдите игру) формировать отряд по своему усмотрению, принимая на службу героев и нанимая понравившийся вам отряд наемников.

.EXE Ну а как появляется на свет Он, Единственный?

Н Это может быть и Она. Легко. В самом начале игры вы выбираете класс героя (воин/маг) и пол (м/ж).

.EXE Дать феминизму? Опасность полуприкрытого в узких кругах издания "Космополитен"?

Н А вы как думаете? Должно же рисовать дополнителный, совсем не маленький набор модов и спрайтов. Как и в любой приличной RPG, игрок в Allds сможет заниматься одеванием и раздвиганием героических персонажей. Ведь модель на поле боя должна менять оружие и кодычуги в тот же самый момент, когда вы занимаетесь этими



операциями в inventory.

.EXE: Почему так мало классов? К примеру, в том же Diablo существовали три типа героев...

N: От количества классов суть не меняется: герой обладает либо физической, либо сверхъестественной силой. Третьего не дано. Создатели RPG лишь варьируют соотношение "сила-магия", делая несколько характерных типажей с практически фиксированными начальными данными.



.EXE: Хорошо. Тогда чем, по-вашему, отличаются Маг и Воин? Кроме того, что по-разному называются?

N: Воин не имеет доступа к магии. Совсем. Маг не может драться руками или чем-то в них зажатом. Что подавляешь, не научили. Таким образом мы получаем два кардинально отличных класса. В некоторых RPG, по сути дела, практически все равно, каким персонажам начинать игру. В конце концов вы сможете добиться удивительного фехтования даже от самого драклого мага. Но не у нас. Не допустим!

.EXE: Гм-м. Решительно и сурово. Но сможет ли такой герой полноценно сражаться? Ведь случаются ситуации, когда воину не обойтись без левитации. А у магов есть дуриал привычка растрачивать волшебную энергию до конца. В итоге ваш кудесник останется абсолютно беззащитным в таком большом и невооруженном мире.

N: Именно поэтому мы рекомендуем создавать отряды. Скажем больше, в любой компании должен быть хотя бы один маг. И наоборот. Ну а

что касается маны — любой чародей будет потихоньку ее регенерировать.

.EXE: Как много параметров имеет герой?

N: Достаточно, ведь кроме "основной" статистики каждый обладает определенными "умениями" (skills).

.EXE: А это еще что?

N: В любом деле необходимо иметь сноровку. Техника сноса неприятельской головы двуручным мечом отличается от подобного трюка с боевым топором. Отсюда разумный вывод. Обращению с оружием (и не только с ним) необходимо обучаться. Так появилась графа "skills". Допустим, вы нашли новый меч. Сразу же стали им орудовать. А через некоторое время обнаруживаете в своей статистике новое умение.

.EXE: Словом, есть skill'ы, о существовании которых игрок может не догадываться до тех пор, пока не поUSEIT что-нибудь?

N: Именно так. Каждый герой обладает задатками естественных умений. Только игрок об этом не знает. Поэтому новая строка в статистике будет подталкивать пользователя на новые эксперименты в надежде обрести что-нибудь еще. Изначально любой игрок имеет лишь один-два skill'a.

.EXE: Относится ли к skill'am магия?

N: Да. Существуют пять направлений магии: огонь, вода, земля, воздух и астрал. Заклинания могут быть как заучены магом, так и заключены в волшебных вещах.

.EXE: штудиирует Allods-тактику, но в этот момент нападают орки, и...

Итак, герой готов к приключениям. Что же нам приготовили? Заблуди-



вые авторы Alios? Исходя из представленной выше "легенды", можно предположить, что сюжет игры будет не менее интересен и богат нео-

Вы стараете, внезапно оказавшись в абсолютно неизвестном мире, не зная его правил и законов. Для начала вы должны обвыкнуться и, как минимум, выжить. Единственный способ не пропасть в этой импровизированной клетке — выполнять различные миссии в качестве наемника. Как результат, у вас появятся деньги, оружие и некоторая репутация.

Задания. Наиболее близкой к Alios игрой авторы считают Warhammer, названный нами Wargame'ом года. Все просто: ограниченное количество войск, никакой экономики. Вам не надо заботиться о предоставляющих харвестерах, постоянно умирающих крестьянах и охране базы. Ведь вы собирались воевать, а не заниматься сельским хозяйством, не правда ли? Именно об этом и позаботились программисты Nival'a. Игра построена как последовательность миссий, каждая из которых разворачивается на одной из частей острова. Все задания связаны в логичную "главную сюжетную линию". Сопровождаются мультфильмами и так далее, и так далее. Что более важно, так это наличие "необязательных", то есть случайно генерируемых миссий. Они принципиальны, так как именно по прохождению нескольких подобных кампаний игрок уже будет готов к

отдельным, более суровым "главным" миссиям. Вам помогают не только герои, каждый из которых имеет свой характер и собственные планы на будущее, но и рядовые наемники, группу которых пользователь может "прикупить" в перерыве между заданиями. Выбор широк — уже готовы около 15 отрядов отлично вооруженных головорезов.

.EXE Можно ли как-нибудь выбирать миссии или они идут одна за одной сплошным потоком?



Н: Первые две-три задания будут предложены в любимом добро-воинно-принудительном порядке. Так же было и в Warhammer'e — по началу выбор отсутствовал. Затем вам предлагается некий ассортимент.

.EXE: Надеюсь, сверхсложные задания принесут игроку не только опыт, но и деньги?

Н: Когда как. Experience растет всегда, но в качестве бонуса вы вполне можете заполучить нового компаньона, неизвестное роллею заклин-

нание или ценный артефакт. Сложность миссии напрямую зависит от "качества" приза.

.EXE: Вопрос "по темечку": есть ли непроходимые задания? И можно ли их как-то обойти?..

N: Подумайте сами: если вы не в секондари благополучно закончите миссию, то вам придется немного "накашляться". Или заработать определенную сумму денег. На них вы сможете организовать небольшую, но способную армию наемников, которая поможет решить ваши проблемы в этой миссии.

.EXE: Насколько я понимаю, этот самый клочок земли должен быть очень плотно заселен. Неужели все обитатели острова будут делиться на врагов и друзей?

N: В каждом задании может присутствовать третья сила, которая к началу миссии абсолютно нейтральна. Народ занимается обычными делами: идут караваны, мимо маршируют отряды. Если вы их не трогаете, они не заденут вас. С другой стороны, ограбив боов, вы имеете хороший шанс укрепить свое финансовое положение.

.EXE: И всем наплевать на безобразия, учиняемые игроками?

N: Отнюдь. За вас говорят ваши поступки. Зачастую нейтральные айскы могут представлять определенные силы, которые вы имеете шанс встретить в городе между миссиями. Обидая кого-либо, вы можете не только упустить важное (не смертельно важное, но все же...) задание, но и нажить врага, который постарается не остаться в долгу. О таких последствиях мы все-таки стараемся нажимать. Иногда тожно, иногда не очень...

.EXE: Интересно, а насколько разумно вообще затевать драки? Достаточно ли круты монстры, чтобы оказать достойное сопротивление? Или, быть может, с некоторыми просто не стоит связываться?

N: Есть и такие примеры. Скажем, некая уникальная особь (чаще задание намеренно изыто некорректируем авторами игры из корректуры) — **Ред.** — единственная на острове. Поначалу вы в принципе не сможете ей (этой особи) вернуть. Выход один — спастись. Но это "героический" монстр. Остальные же твари крутуют одновременно с вами, дабы игрок не почувствовал, что драться стало слишком легко или сложно. Крайности — это вредно.

.EXE: А как насчет AI? Вы обещали умных зверюшек.

N: Наши беглецы будут разумнее WarCraft'овских, это точно. Взять хотя бы то факт, что мы сформируем так называемое "коллективное мышление". То есть монстр осознает, что в одиночку он практически не имеет шансов вас умертвить. Более того, монстры собираются в целые валаги и действуют как единая команда. У такой группы уже может быть определенная цель: патруль, разведка, преследование конкретного объекта, охрана объекта или просто поиск острых впечатлений.

.EXE: Стильно!

N: Фантастические монстры — древние враги человечества. Вражда между человеком и зверем гораздо сильнее, чем ненависть и распри в племени Homo Sapiens. Отсюда результат. Скажем, ваша группа намертво схватилась с отрядом наемников. В этот момент нападают орки и начинают давить всех без разбора. В том случае, если вы полностью переключитесь на истребление нечисти, есть шанс, что недавние враги помогут вам изничтожить несчастных орков. В случае коллективной победы вы, по собственному усмотрению, можете продолжить драку или разойтись мирно. Воля ваша.

.EXE почти не сомневается

Вот такой интересный проект. Амбициозный. Смелый. Будем надеяться, удачный. Почти завершенный (вот тут .EXE дал мажу: авторы планируют закончить все работы примерно через полгода. — **Ред.**) Примечательно, что вы никогда не догадываетесь, как возникла идея создания



Alods: Sealed Mystery. Так вот: сначала был огромный on-line-мир, в котором жили и трудились на поле брани сотни, а то и тысячи игроков. Как водится, эта чудесная вселенная была расположена глубоко в мозгах нынешних разработчиков Alods. Начав потихоньку выполнять задуманное, ребята поняли, что идея, вопреки, скажем, да и многое другое хорошо бы основательно обкатать, прежде чем с головой уходить в столь сложную задачу. Именно тогда впервые и подумали они о возможности игры в одиночку. Да, да! Alods изначально разрабатывалась как multiplayer RPG-стратегия! Не удивительно, что игра поддерживает до 16 человек по сети и до 50 по "Интернету". Добавили три уровня сложности: кампания для одного игрока и отдельные full player-миссии — небольшая цена за обкатку-транзиционную идею. Если игра будет иметь успех у потребителя (а в этом трагически нет сомнений), то Nival все-таки воплотит свою мечту: семь островов, разделенных астралом, сотни людей, шагающих по одиночному бескрайнему миру, и приключения, которым нет конца. По крайней мере, логического.

Nival: Сергей ПАВЛЕНКО, Nick A. SKOKOV, Петр ВИСОТИН, Роман КОЗЛОВ, Дмитрий ДЕВИШЕВ
Game.EXE: Александр ВЕРШИНИН

От редакции: еще один промах .EXE — забыл спросить об издателях игры, за что получил нагоним. Исправляем оплошность: Alods (ранее прохорившаяся в журнале под рабочим названием Moon!) издавался хорошо знакомой вам компанией "БУКА". Поклон ей в пояс за внимание к таким проектам.

"Вангеры": попытка мести, или десант в Муравейнике

Результаты расследования, версия 232/22-61-5.05.97

Юсупов (garryj@online.ru) —
Рябенко (versh@online.ru).
См. также www.vseobrazovanie.ru (поиск)

Строго конфиденциально! (пока).

Согласно данным от глубоко конфиденциальных источников, в районе города Канктобсгра (вместил Восточный-Строст-Град) замечена подозрительная code и деоуп-активности, включая рабочие название "**Bani ppa**", и исследовая из некой **K-B Lab** (нижнее карматна расшифровка указаний в аббревиатурах — K-Opentel Laboratory на что хосидно указывает Games Magazine #398, p 18, "Сказание о Virelites"). В частности, название "агентами-провакатором нереализация мильная

Справитесь ли с этой задачей? Шогон из игры энт три мейхса энт ранне восте шогон из ривакторе гук. Приносите извинения за задержку энт нам в поведеньику сделать материал для западных лабиринтов энт сам понималась энт какой шейтот гук со энт андер энт k-a bab

Возможно, кроме этого K-D Lab в интересующую нас тему имеет отношение известная столичная компания **"Вкус"**. Проведить в традиционный ритм и добрый (или, лучше сказать, злой) рукой на русском французского кино? Связь — через известное по нам знакомое. Делать (лучше сказать, делать) в Милан-Франко Пруд кинематограф? По сравнению с известными, более всего на эту роль подходит некто **Андрей КУЗЬМИН** (Kuzmin@libero.it), чье имя и "Класс" — проводящий по оперативным сведениям как "исполнял" и "заказывал".

Кстати, что такое "класс"?

Кстати, что такое "мозок"?

NO POSTAGE
NECESSARY
IF MAILED
IN THE
Game.exe

Юсупов (garry1@online.ru) —
Анисимов (versh@online.ru).

Срочно.

Дальнейшую разработку темы и фидурианта разрешал. Вместе с тем Центр требует скорейшего выяснения всех подробностей проекта "Вангери" в целом и сути объекта "мекос" в частности, для чего вам строжайше предписывается

[illegible]

4. Оформить изданную фигуранта согласно спецификации "В изданной Игры" приложить к ним необязательные графические и фотоматериалы и выслать карточным путем в Центр Келли, что такое "баня".

NO POSTAGE
NECESSARY
IF MAILED
IN THE
Game exe

Рнехо (wersh@online.ru) —
Юсрау (garryl@online.ru)

Мон шерш-шуву "шлов" "шлов" транформирова
несколько нине — **Ред.** У Долова/шлов Задание успешно
выполнено/ Задание "Долго с шловством и показаний Адрен "Крик"
Куш-шлов" прилагается. Профессорские материалы — шлов шлов шлов шлов шлов
карты и даже три шловшрениш объекта "шлов" (!) — прилагается. Александр шлов
прилагается.

P.S. Дорогой босс! Позвольте несколько слов, что называется от себя

1 Вы знаете, как я люблю свое Дело и сколько сил я кладу на его исполнение? Люблю сильно, сил кладу много. Своею задачей, что вы также подразумеваете, об очень высоком уровне моей квалификации — как игровой, так и журналистской. Вместе с тем я всегда старался быть беспристрастным судей так вещей [интервью по схеме], о которых пишу, дабы не обмануть ожидания читателей и не внести их в грех заблуждений. Но, увы! Невероятный случай! Вторые в моей практике!

Я заочно влюбился в проект "Венгры"! Даже не смотрел ни поглаз и ного!
Честно сказать, и до сих пор мало что в "Венгрии" реально хотя мне нравится в них все: и люди и мысли и
фигуры. И ребята, работающие там, нравятся. Нравится их подход. Их работа с графиками. Нравятся их мысли. Жутко
нравится созданная ими модель мира. Очень нравится что на "бренчик" художества и фальсабизма не выносятся все
стольные задачи. Решены у представителей их профессии — сполза и ринком

Следом шеф просит вас отпустить меня от дальнейшей работы в этом направлении и по комплименту не будет юнги. Несмотря на то что я позвоню, продукта даже и не будет. Даже демо-версия, которую заказчик использует "Кин" общает лица в юнги. Прощу в юнги просить не опаздывать. О моем трудоустройстве не волноваться. Как-никак легко отличать Синя от Турбокапота

З. Андрей Малик. Прозаик оказался еще приятнее, чем журналист. Он не был ни журналистом, ни прозаиком, а интереснейшим юмором (находил, бумажка серпантин) на степи отвечал остро и даже с басками в потю и враню. Пустился в уморительные рассказы про какие-то цыгане с цыганами. Кстати, когда я по простоте душевной называл первых цыганами, он немного обижался: на виду не показывал Такого обожания человека. Обещал попробовать меня на мне программирования мейксов.

|||||

NO POSTAGE
NECESSARY
IF MAILED
IN THE
Game.exe

Aneko (versh@online.ru) —
Юрцэц (garry11@online.ru)

Мои коллеги, в первую очередь, это мой французский язык — **Редис**. Он болями и ударами сообщает, что задание с некой разницей придется к ирреальности, однако выполнит собственное задание до конца — град пока не представляется возможным — все время дождь. То есть все никак не выходит в немалом строю, так, согласно французской директиве, брошены на добывание данных стратегическим симуляционным и логическим инструментам. Презентационно — то есть в завершающей категории "Английский язык Кудряв" — мой язык, то есть язык, который не может быть выполнен, но который не может, посылается членом "милит" показывая явное когнитивное развитие, а также, попросту говоря, форму интерпретации. Центр информации, тогда и вступает на странную землю и "все же неопытная жизнь с отвлеченными бытиями" (директа). Показуя различие на дальнейшую разработку темы и фигуранта.

Высший, что такое "милит", пока не удалось.

Выяснить, что такое "Медус", пока не удалось.

Abstract

Допрос и показания

Адрес: 400000, г. Казань, ул. К. Маркса, 10

длины под ирисом мая 3 числа, в 1997 год от Рождества Христова и в пятый год правления нашего
Бориса Николаевича Ельцина, милостью Божией Президента Российской Федерации (России).

В Как вы сами определяете жанр своего проекта? Я, конечно, догадываюсь, что "Вангары" — это коктейль, смесь. Но смесь каких жанров и в каких пропорциях? И существуют ли игры (примеры, даже если они не точны, всегда понятны читателю), которые подтолкнули вас на создание подобного фильма? Я не говорю о предтечах, но — подтолкнули

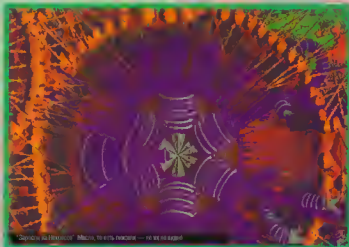
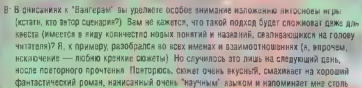
О: Рассуждать о играх можно очень долго. Вообще-то классификация игр как нам кажется это задача критиков. Мы, разработчики, строим Храмы, а журналисты-аналитики, являются в нем жрецами, а геймеры – более или менее одержимыми плагиоциками. Аналогия избита, но отчасти верна. Утилитарный смысл присвоенной игрой жарового архаизма заключается в том, как ее будет определять игрок, стоит ли ему связываться с данным проектом, оценивая на конкретные «архастрипы». И в этом смысле можно провести очень обширные и рубящие деления, в частности real-time и turn-based. Здесь мы говорим сразу и твердо, у нас самое что ни на есть реальное время. Реально до мозга костей так сказать. Это наша философия. К-D Lab изначально воспринималась в real-time culture – как технологический центр и идея.

Далее можно работать либо на сюжетности, с предостережением о более-менее развитой повествовательной линии, и либо без всякой линии, наделенные обычно идеальным аксиом-элементом. У нас нет четких признаков в этой сфере, хотя мы со всей очевидностью ценим захватывающие тексты и считаем, что развитая сюжетная линия (желательно интерактивная) не мешает и нет, а только улучшает их, создавая дополнительные условия для обеспечения главной цели практически любой игры — «погружение» (immersion) в игровое пространство. Хотя вряд ли мы когда-нибудь возмозжем за создание классического квеста* иллюстрировать даже самый оригинальный сюжет не интересно

Бесн же ясе такти промоделировать теши «Вантеры» — это коктейль», написав ввиду цитирования ирреальных «вантергоств», то тогда иная — это.

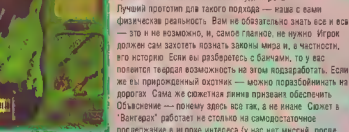
адопн с «вандер хауш», с оуень склннм зрелымм элементом а-ля «бозеие топки» на ннжнем игровом уровне, с достаточнм развитым оригинальным фантастическим сюжетом, обеспечивающим интеллектуальную экономическую модель и диалоги с персонажами, игра включает в себе всеиша модель механизмов игры симулятора в Unreal4m пространстве с подробной физической моделью и возможностью обширного «использования» (оуень емкая и тоуная англоязычная теория) теодиологии.

Внезапно на многие из так называемых "Вангеров" со стратегией (если, правда, при этом не обращать внимания на свободное и плавное движение камеры, отсутствующее в играх данного жанра). Впрочем, в последнее время появилось столько игр, созданных по-иному, только ради скрепления популярности жанра и часто являющих миру мертворожденных монстров, — что мы не считаем нужным относить "Вангеров" к некоей специфике. Это, как нам кажется, вполне оригиналь-



любимого Фрэнка Харберта с его "Дюной". Однако для рядового игрока не перебор ли?

О: С Харбертом мы находимся в поле. Впрочем, не секрет, мы действительно стремимся, чтобы наша литературная часть была на мировом уровне, а не являлась просто «отмазкой» 30-и юнциям; если мы что-то не можем сделать, качественно исходя из собственных стандартов, то мы этого стараемся вообще не делать. Что же касается вашего вопроса – а зачем ориентироваться на этого гинотического «орлевого игрока»? Ведь мы не обещали прийти к гатмаче – вовсе не с целью обмануть, раз они хотят новых ощущений и творческой продукции. К тому же, новое понятие и название сменяются именно на читателя, а не на игрока. Мы не собираемся позависать юнция до аудиторской документации; на самом деле можно просто пропустить первый этап и оказаться со своим мейхором на поверхности – «see и nothink», ничто о драматическом. Но хорошая игра должна иметь ту, новую часть азарта. Даже если игрок никак до конца не любит механизмы работы данной игровой вселенной, что, конечно, возможно, он морально должен почувствовать, что перед ним не бутерброд, а мир со своими законами. Это наша цель – сделать достаточно сложный самодостаточно развивающийся поток событий и вписать туда игрока.

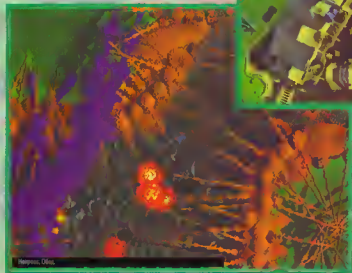


Разумеется, мы не обходимся без глобального сюжета с ключевыми событиями — ведь игрок должен к чему-то хотеть бы формально стремиться.

Автор сценария "Вангеров" — наш покорный слуга, которому помогали талантливые единомышленники к сюжету основательно приложился Михаил "ChSnark" Пискунов, кроме того, сценарий прошел контроль на целостность у Юлии "Shapka" (Шапошниковой).

В Хорошо, зайду с другой стороны. Вы говорили о модном аркадном элементе "Вангеров". Но нужна ли аркаде столь серьезная повествовательная линия? И роки ведь не задумываются о взаимоотношениях между банками, когда пыхорачодно жмет на "Control"?

О' Будь ег в жизни наемным убийцей, при выполнении очередного кровавого заказа вы не задумывались бы о взаимоотношениях преступных группировок. Но ведь жизнь не



наб. самостоятельная и др.

Действительно, периодически мы окидываем экран свежим взглядом и не находим пока в мире прямых аналогов — это сразу настораживает. Так что сослаться на какую-либо игру, чтобы более точно описать игру, трудно.

Что же касается источников — это, скорее всего, весь багаж увиденных и переигранных нами игр, нельзя сказать, что мы ориентировались на какие-то конкретные образцы. В плане аркады мы считаем шедевром Micro Machines, с другой же стороны вспоминается темь Slai Control II. Но технологически, поеторисмы, мы оригинальны. Не синтезе это за бакалельство. Пусть в меня кинят камнем тот, кто видел что-то похожее.

состоит из непрерывной стрельбы — и выживает тот, кто смог разобраться во всех нюансах, смог использовать их в свои целях. Конечно у пуговчатого громаля есть шанс пережить, убивая всех вокруг. Но наступит момент, когда ничто, даже самая продвинутая техника, не спасет его от более совершенного оружия, не даст ему спастись до другого мира, не позволит кинуть последний меlex и т.д. У нас не классическая аркада — провалы М. Кругов напарники или добьются до конца уровня и не уберут. Побеждает тот, кто находит золотую середину между активными действиями и изучением игрового пространства. Мир Потановки Шелл достаточно велик, чтобы вместить в себя разные схемы поведения. А местный фольклор и сленг только придает игре окрещенный шарм.

В Так с этим, похоже, разобрались. Перейдем к технике дела. Поддерживает ли ваш экран какие-либо немаленькие штучки вроде MMX или 3D-акселераторов (испрос немного "частнобизнеснический"?), а не наладу на нас слез 30х3?

О Мы работаем в этом направлении — в частности, экспериментируем с MMX-технологией. Но здесь есть свои трудности: практически все багговат-навороты рассчитаны на полигональную графику, которая, по моему мнению, уже начала приесться. Мы создали собственную ноу-хау-технологию мейкдап-ового рендеринга огромных игровых пространств, использующую не совсем обычные подходы в графической оптимизации. Ее название — A-R-T SURMAP.

В Кстати, о графической визуализации. Насколько свободен игрок, выбирающий на летучесть? Может ли он просто коснуться по поверхности в поисках приключений? Справедливо потому, что в большинстве локал баггавуа скрывается в фиксированном направлении, оставляя игроку лишь стрельбу. О Игрок абсолютно свободен и может ехать в любом направлении, куда ему заблагорассудится. Но организация мира такова, что здесь трудно потеряться. Имено экзотический огромный территория (особенно на начальной стадии игры) является частью gameplay. Игрок должен осматриваться и составлять у себя в голове собственную схему игрового пространства — что следует это лучше, то сможет эффективнее выполнить в дальнейшем свои задачи. Но на протяжении игры будут возникать новые локации и тайники, так что мир "Вангеров" далеко от мертвых.

О Употреблением вами термине "баггавуа". Он к нам не подходит. В "Вангерах" нет мертвого фона ради красивой картинки — здесь все функционально, даже маленькая кочка, вы можете на ней подпрыгнуть, можете превратить в яму или оставить на ней след от колес. Камера плавно парит над игроком, отражая его поведение, при резком повороте ее заносит, она может приближаться, удаляться и даже наклониться. Это не просто баггавуа еще и потому, что вы можете проехать по мостам и вас можно будет заметить сквозь решетку, продвигаться по ущелью, вы можете увидеть, как прямо перед вами из стен вырывается грибок. Причем это не пререндеренный спрайт, а самое настоящее изменение прозрачности с пересчетом всех теней в реальном времени. Вы можете увидеть в боту и она начнет двигаться, а т.д.

В Нужно ли заботиться в каких-то ресурсах (топливо и т.п.)?

О Да, ресурсам надо. Хотя вы всегда можете переключиться на запаски, у вас будут специальные аккумуляторы для топлива и для подводного плаванья. Одним словом, экономить нужно будет "экстраурсы", без которых можно кое-как обойтись. Это же относится и к боеприпасам. Мы не будем делать из игрока Плюшкина.

В Есть ли возможность нанять напарника и устроить нечто вроде "стенка на стенку"? Мы это любим!

О Пока мы рассчитываем на управление только одним меlexом. Но если успеет, то попробуем сделать групповое поведение. Впрочем, это не стратегия, и увлекаться командованием чужой юнитов мы не будем.

В А что слышно о графических разрешениях? До сих "навороченный" пор загадочные авторы в большинстве случаев ограничиваются скромным 320х200. Какую машину вы рекомендуете для того, чтобы получить от игры удовольствие? Минимальные требования — это одно, а рекомендуемые — совсем другое!

О Сейчас мы ориентируемся на базовое разрешение 800х600 (игра идет только под Windows NT/95, и использует DirectX) и игровым интерфейсом (информационная панель, inventory), берем, делаем графику и для 1024х768. Разрешение 640х480 скорее всего, будет использоваться для full-screen-режима — уж слишком он зрительский. Конечно, размер игровой экранной зоны можно будет менять. Но к каком 320х200 рен

не идет — огромный век. А вот hi-solo планируем, но для такой активной игры это сопряжено со значительными производственными затратами (впрочем, качество графики становится хорошим, что сейчас нарыко можно считать наши возможности в hi-solo). Ныне игра сможет идти на Pentium 166/320, мы планируем опустить планку до Pentium 133/166M за счет опционального отключения некоторых возможностей. У "Вангера" есть одно не совсем обычное техническое требование — скорость работы краниума информации, в частности жесткого диска. Например, один основной мир в незаключенном виде занимает 100 Мбайт, а их будет четыре, не считая секретных. Так что скорость работы диска для нас весьма критична. Зато, покупая "Вангера", вы приобретете не десятимегабайтную игру с CD, забитым однородной анимацией и плоскими звуковыми треками, а сотни мегабайт непосредственно игровой информации, которую вам нужно исколесить вволю и поперек. Не в горах DVD-технология. А еще мы мечтаем, чтобы основной игровой платформой стала Windows NT, а не Win'95.

В Каким образом вы "называете" игроку выполнение сюжетной линии? Есть ли возможность игнорировать ее и просто заниматься своими делами, скажем, пытаясь стать миллионером?

О См. выше. Да, можно игнорировать сюжет. Мы вообще игнорируем ограничения и называем, что бы то ни было. Ключевые события зависят не от ритма, а от времени, а являются следствием действий игрока и связаны в основном на получении ключевых предметов.

никакие деньги не помогут ускорить бачи, отдав вам свои святыни, для этого нужно достать им требующую Кулу, а чтобы ее достать, нужен туровой меlex и маж, которые тоже довольно сложно добыть. А если вы будете долго молать по миру и их рассматривать, даже никого не трогая, то рано или поздно нам придется на пути рейнджера сбегать, уже добывший мощное оружие, — и вы ему можете не понравиться. Вы лишь маленьким киникт этой вселенной, и если будете слать —

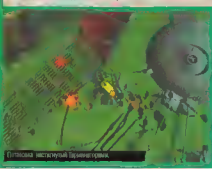
игрост останется, и она вас вскоре раздлит. Игра стартует с довольно приятной картинкой, всех вангеров, когда большинство предметов хранятся в разных местах и их нужно добыть. Вас никто не станет удерживать это сделать — крадутся и другие горячие головы. Постепенно предметы распространяются по миру, и не успевает адаптироваться к новым условиям игрок погибает. Есть и другие механизмы, которые игрок — именно волею, а не заставить. Конечно, вы можете заставить под землей и скрывать там головы — но интересно ли это?

В Традиционная банальность: сколько типов оружия, меlexов и прочих примочек? Здесь мы казды основные характеристики меlexов? Я очень люблю MechWar, поэтому и интересуюсь... Существует ли возможность замены их деталей?

О Сейчас мы рассчитываем на четыре типа вооружений: прямого поражения — ясиющие софты, каждый из по-своему визуализируется и имеет несколько вариантов реализации (легкий, тяжелый) — даже имеет класс классического оружия — это самостоятельное действие позыми, называемые и поставные территории и локации; а в игре много артефактов, некоторые из которых можно будет использовать в бою. В "Вангерах" насчитывается не менее двадцати различных меlexов (легкие "универсалы", всемогущие, грубые, тракторы специализации). Кстати, в игре каждый меlex представляет собой 3D-3D-модель. Мы не планируем детально прорабатывать многотонную артефакт меlexов, это займет нас зандумом — зарабатывать себе на новые покрытия. Меlex



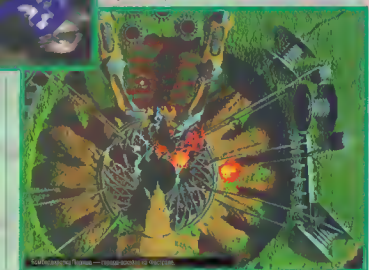
Скриншот, игра, игра



Потановка, местный, игра, игра



Мехов, игра, игра, игра, игра



Коллекционная, игра, игра, игра, игра



Догадайтесь, кто добавляет задора в процессор Pentium®?

Среди высококлассных специалистов компании Intel, занятых производством процессоров Pentium®, одна группа стоит особняком. Эти люди работают в отделе усовершенствования мультимедийной технологии MMX™, и перед ними стоит одна задача: добавить задора в процессор Pentium®. Персональные компьютеры, оснащенные процессором Pentium®, произведенным с



технологией MMX™, обеспечат Вам более насыщенный цвет, глубокий звук, "гладкое" видео и быструю графику*. А используя программы, специально разработанные для технологии MMX™, Вы получите максимальный мультимедийный эффект. Технология MMX™ компании Intel. Для Вас это просто развлечение. www.intel.ru

intel.
The Computer Inside.™

самостоятелен — не играется, покупая другой. А вот различные навороты, приборы, дополняющие функции, имеют немалое место.

В. Бангеров? Не будет ажурных усилителей разными маленькими кнопками и рычажками, которыми зачастую остаются непонятными до конца игры. Мы хотим устройство мейнса исключительно функциональным. Однако неужели предметы, которые можно провать — это показушны?

В. Каким образом вы измените сложность игры? Во-первых, есть ли выбор уровня сложности в начале? Во-вторых, как вы компенсируете послегенное "взросление" игрока? Становится больше нападений или они лучше оснащены? На что реагирует компьютер, когда увеличивается сложность, — на количество денег или на "навороченность" высшего железного косяка?

О. Уровню сложности, вероятно, не будет — как в жизни. Игрок имеет внутренний рейтинг, рассчитываемый на основе всех его действий. Вообще, этот вопрос относится уже к достаточно тонкой настройке игры — она еще впереди. В любом случае игрок сможет начать каждый, вне зависимости от навыков.

В. Какие-нибудь save game'ы? В случае долгой игры они просто необходимы. К примеру, в тот же MDK было невозможно играть потому, что до ближайшего сейва приходилось идти, не увидев часок игры.

О. Конечно, точки записи будут. Есть две системы — сохранение, чтобы продолжать прерванную игру и записи — как самое модное оружие борьбы (à la DOOM). Наверное, мы введем возможность записи в саму игру — например, за сохранение мира вы должны заплатить или посетить определенное место. А MDK нам, кстати, очень понравился.

В. Как вы считаете, есть ли сейчас широкую популярность? Лучше бы добрым и хорошим можно развиваться со временем? Есть ли возможность не идти что-либо вналегу для главного качества из-за ссоры с каким-то банком? Можно ли поспорить один класс с другим и победить на их воле?

О. К каждому биосу (в смысле классу, но это в данном случае теоретич. термин) нужно найти подход. Он будет разниться, а где ханжлы. Конечно, мы постараемся избежать туловищных ситуаций, если игрок уже совсем попал в неясность, то нужной подсказки он сможет получить другим, более изобретательным путем. Например, придется жать его выноса из неуместного бейса другим выносом.

В. Насколько "разными" компьютерные соперники в бою? Есть ли какие-нибудь отличия в стиле ведения боя у разных канторов? Могут ли они действовать сообща, целыми группами? Отличается ли поведение одиночного с-ангера от группового?

О. Мы хотим, чтобы компьютерные соперники в бою? Есть ли какие-нибудь отличия в стиле ведения боя у разных канторов? Могут ли они действовать сообща, целыми группами? Отличается ли поведение одиночного с-ангера от группового?

В. Работает над AI компьютерные ангеры сейчас активно ведется, и мы постараемся сделать все возможное. Скажем только, что в игре используется концепция сквозного времени, иначе говоря, в каждый момент времени мы просчитываем поведение всех объектов в игровой вселенной. Поэтому если начать следить за кем-либо, то можно обнаружить, что его действия подчиняются определенной логике, здесь не будет повелевающих ступиди на немозим врагов, и они не будут приязны к одному месту.

В. Возник ли компьютерные игры друг с другом?

О. In progress. Каждый ангера имеет свой стиль поведения, зависящий от его биоса. И никто не застрахован от внезапных всплесков гнева у бибуторов, даже их соборать.

В. Сколько жилая у игрока? В обычной аркаде их 3-5.

О. У нас не аркада, жизнь одна, и прожить ее нужно так, чтобы не было мучительно больно.

В общем, если убил и нет точки записи — не жалуйся!

В. Ситуация игрок пытается отыскать усредненный арсенал. Возможен ли вариант, что он будет бесконечно топиться за нейтраль, борю порокающей от одного с-ангера к другому?

О. В принципе, конечно, возможно — никто не prevents и не скажет: мол, поймай змею!о. Боя, так долго и мучительно жергаться тобой "кузовик". Но вероятность этого при условии активности игрока крайне мала. В конце концов он сможет найти пролетит оставленным в одном из городов-районов. К тому же все-да можно приобрести к всезнайку-эпику и узнать тонкое мистификационное.

В. Как вы знакомите игрока с принятыми правилами? Как он узнает, что допустимо, а что карается персональным убиением?

О. Почти-все правила поведения строятся на обычном игровом опыте — все примерно знает, как едти на машине и стрелить. А дальше — или метовым тыла, или внимательно

общаться с персонажами — они все знают. Постепенно, освоив один игровой пласт, игрок заочет большего и наконец придет к советнику и поспрашивает: кто такие раффа, как подзарядить дежид на новым мейнсе... И если он совершит крупную ошибку и оскорбит ошну, то ему придется заплатить, убить от канталь канторов-убийц. На ошибках учатся.

В. Какода, на ваш взгляд, оптимальный курс игрока к бигополучению? И можно ли закончить игру, не став очень богатым и могущим? Можно ли просто провалить игру как квест (разговаривать с модями и т.п.), практически избегая боя?

О. Это как повернется. Если быть совсем пацифистом — то нужно переждать "городом", молча возить "тюшку" и не высказываться, при этом умудрившись купить за свои гроши нужные хлещаче артефакты. Впрочем, и это не поможет, все выскатит. В игре будет много элементов логики и охоты. Кстати, дожда, у нас далеко не осталось, апрочнем, нет и роботоканторов. Вы на пороге новой расы существ... А оптимальный курс пусть выберет сами игроки — на то она и игра.

В. Ваши карты миров наперед заданы или вы начиная игру заново, каждый раз "генериете" их случайно?

О. Ну что вы, каждый мир догто создается дизайнерами и представляет у нас особую ценность. Завсе вы не найдете двух похожих углопок, графика уникальна. Играть в случайно сгенерированной обстановке скучно. Мы как-нибудь позже расскажем про рождение миров с помощью нашей технологии.

В. На какие имена вы рассчитываете увлечь игрока за вашей игрой? Насколько интересно по несложку раз бы переигрывать и почему?

О. Сейчас трудно ответить на этот вопрос — бета-тестирование только на подходе. Не сыграв в нее два раза сыгнать будет невозможно — это точно. Каждый раз событийный поток непредсказуем. В одной игре вы сможете предвидеть, а другой опомните его у коллег, а третья — отпалывает и так далее.

В. Есть ли в игре multiplayer-режим, ставший уже одним из правых корошей тона?

О. Пока нет, но планируем. Вообще говоря, у нас нелюбовичное отношение к multiplayer'у — нализ организации искусства "игрокования". Проще всего посвятить на разные классы мира/города/зала павей и не заботиться о создании интересной игровой вселенной. Мы будем делать игры, в которые интересно играть в одиночку и еще интереснее играть сообща.

В. Будут ли в игре какие-то андероронки или мультиформы, сопровождающие сюжетную линию?

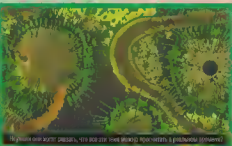
О. Не дождетесь! Пучение игры сами по себе являются интерактивными роликми. Водя зачастую всякие приказы скрывать белизну графики в самой игре. Игры — самодостаточная еля искусства, не требующая дополнительной информации. Приятно, когда игра сделана так, что повторить ее обычными средствами 3D-моделирования гораздо труднее, чем это делает сама игра в ходе своего выполнения. С "Бангеров" дело обстоит именно так — графика даст сто очков вперед любому роликку, который попытается имитировать наш дизайн. Анимационные же иллюстрации к сюжету требуют огромных и часто неоправданных затрат — лучше мы потратим свои силы на создание сюжетной.

В. Как насчет традиционных "бит боссов" в конце уровня (карты, атласа сюжетной линии и так далее)?

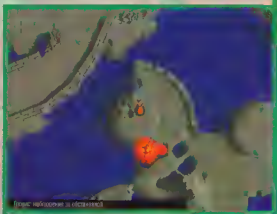
О. Вы умно представляете "Бангеров" как жесткую аркаду — а это не так. У нас нет понятия уровня или миссии. Все основные миры равноправны, у них нет начала и конца. Как только вы добьетесь ключ к Коридору между мирами, вы можете перебраться на соответствующий мир. И это придется делать на протяжении игры много раз. Вы полностью свободны в своем передвижении.

В. Последняя немалая, быть может, страшная задержка. Насколько интересно вам лично играть в собственную игру — после стольких месяцев разработки? Обычно, это показывать.

О. Игра еще в активной работе и меняется каждый день. "Многим нравится" с некоторым смехом.



Игровой мир игры: река, что вилет вон. Игрок находится в пещерке (показано)



Игрок находится в пещерке

Сделано — игрок заново, работа.



Мест обитания ангера "бангеров" в пещерке

Юстас (garny1@online.ru) —
Анечку (wersh@online.ru).

Центр вечности иронизировал ваши работы и выслал вам услугу без оговорок
без заложенности. Проект "Вечность", который не выключается, оставил вас в покое,
который не выключается. Центр, будучи снят с обслуживания у нас бета-версия (мы
только рассматривали на вас, а не скорректировали оборудование), в объеме и целом юсти.

Об оставшемся не может быть и речи, поскольку вы до сих пор не согласились
выслать, что же такое "Вечность".
Кстати, что такое "Вечность"?

NO POSTAGE
NECESSARY
IF MAILED
IN THE
GAME EXE

Анечку (wersh@online.ru) —
Юстасу (garny1@online.ru).

Спасибо Вам! Спешу ответить EXE

Что же касается "Вечности" и прочих вещей, то настоящей логикой
доказательство высылает вам обзор экспедиционных материалов "на сейчас", обобщен
оперативными путем (спасибо Анечку "Космос" Кузнецов, которого также сразу
отметил), а именно: 1. Отправил на документацию и игра: 2. Как-то из фотоматериала

С историческим юсти вашей иронизацией

NO POSTAGE
NECESSARY
IF MAILED
IN THE
GAME EXE

Copyright by H-D Lab
Confidential
Only for internal using

Краткое содержание вступительной легенды

В конце XX века люди наконец соединили долго развивавшиеся параллельно и
повышавшие между собой прагматичную науку и эзотерические знания. Это
сделали некие спириты, вошедшие в Контакт с иррациональными силами, существо-
вание которых так долго отрицалось одними и не подвергалось сомнению у других
людей. На этот раз отличие состояло в том, что плодами высокоразвитого состояния
исключенных представителей расы смогли воспользоваться остальные — человечество
получило в свои руки технологии, творческие основы которых они так и не успели
достигнуть, хотя и могли успешно их использовать в своей физической реальности.
Знанием, наиболее сильно повлиявшим на человеческую эволюцию, явилось

устойчивое тунелирова-
ние пространств,
позволявшее далеко
мечту проникновения в
иные миры. Космогони-
ческая картина мира
казалась ненужной, так
как Коридор открывал
путь в жизненные
пространства, никак не



связанные с представлениями земной науки о метagalactic. Постройка и запуск
каждого Коридора требовали огромных энергетических затрат, будучи при этом
непригодными в плане конечной цели путешествия. После активации Коридоры
были практически автономны, связывая между собой два мира. Человечество
безразудно ринулось открывать и колонизировать новые миры, морально оставаясь
погруженным в vortex собственных проблем. Тогда как лучшие умы черпали из
Контакта знания и решения, новые миры бороздили сапоги и гусеницы первооткрыв-
ца, далекие от философских дискуссий о проблемах встречи с чуждым разумом.
Люди самонадеянно приняли тактику безудержной и плохо контролируемой
экспансии, забывая о всякой осторожности и упокая на уникальность своего разума во
Вселенной.

За столетие Колонизации вся земная культура сильно перекосилась под действием
быстро растущей Цели Миров. Не успев освоить как следует один мир, колонизаторы
брались за постройку нового Коридора — хотя лишь малая часть открытых миров
входила затем в Цели (далеко не везде природа была рада людям). И скоро
самонадеянность понесла наказание. Разум Криспо был не просто иным, это не
были маленькие уродливые гуманоиды в петаческих тарелках. Коллективный разум
Семьи не мог постигнуть разрозненное общество индивидуумов с личным сознани-
ем, каковыми были люди. Отдаженный механизм Семьи больше всего напоминал
земные инсектоидные сообщества, не завоевавшие там превосходства. Высокоорга-
низованный разум Матери Семьи просто не заметил (да и не ждал) появления



ИНФОРСЕР
WWW.INFORSER.TRANSIT.RU



КОМПЬЮТЕРЫ
ОФТХНИКА
АКСЕССУАРИ

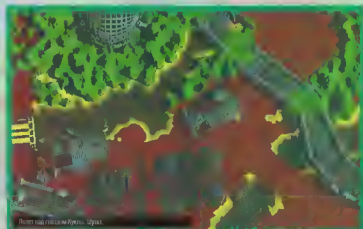
ЦИФРОВАЯ ОБРАБОТКА
ЗВУКА, ДОМАШНИЕ
МУЗЫКАЛЬНЫЕ СЕРВЕРЫ

УДОБНЫЙ И ДОСТУПНЫЙ
ВЫХОД В INTERNET

Москва, "Информсер", (095) 177-47-98, 173-46-93
Ульяновск, "Семьбисер МН", (8422) 31-37-00, 31-75-43
Казань, "Сферосер", (8432) 43-94-64, 43-94-63
Минск, "Информсер-Запад", (017) 232-63-81, 262-01-70

нового вида существ, занятой своей основной функцией — контролем за территориями, давно поделенной между другими семьями

В свою очередь, солдаты первого исследовательского отряда, вышедшего из только что открытого Коридора, по привычке просто начали уничтожать полчища очередных тварей, каких повидать уже немало. Конфликт имел катастрофические последствия. Пока люди поняли свою техническую несостоятельность перед новым противником, тот успел проникнуть в Коридор и обнаружить новые неподделанные жизненные пространства. Его



мало интересовали пока что люди, которые попросту инстинктивно уничтожались. Разрозненное и искореженное колониальное общество успело лишь закурорить основные города, отгнав все территории новым изгоям.

События развивались стремительно, и Коридор на Земле был уничтожен, оставив миллионы софти (так назвали людей потомки из-за их личной беспомощности) один на один с крилопдами. Вскоре биологиче- крило предлодство новый "подарок" — тела софти как нельзя лучше подошли в качестве носителей личинок крило. Быстро уменьшающееся население предприняло последнюю попытку борьбы, подсаживая после очередного злогопущего Контакта сплитрами. Генетическое вмешательство молниеносно откинуло крило назад, элимируя стала угрожать Матери Семьи, и Коридор в мир крило был блокирован. Как и следовало ожидать, сильное и неопровержимое генетическое воздействие сделало запертых софти и крило последним поколением этих рас в Цепи.

Жестокие мутации оставили в живых странные психофизиологические деформации, очень редко способные к жизни и воспроизведению. Так возникла Потерянная Цепь Действие игры происходит примерно через тысячу лет после этих событий. Утратившие жизненную энергию мутанты образовали технофеодалальное туликское общество посты, клочащееся в анклавах городов и существующее в основном за счет остатков некогда могущественных цивилизаций. Игрок принадлежит к клану ваггаров, осуществляющих связь между Городами и мирами Цепи, — единственных пассажиров этого мира

Биосы

Конфликт софти и крило опрокинул генетические структуры обеих рас, обеспечивавших хранение и воспроизведение организмов, обладавших устойчивыми источниками жизненной энергии. Уже в следующем поколении биомолекулярный хаос стер в Цепи всех перичных софти и крило, образовав ужасающий в своем уродстве Суп Существ. Большинство из этих существ не имело шансов на выживание, но за многие столетия перерождения в многообразии мутантов-посты выделились базовые типы — биосы, обладавшие сложным метаболизмом и психофизиологическим единством. В общих чертах строение тела крило оказалось функционально более выгодным, в высшей мерекая система софти не знала себе равных в гибкости мышления. Посты унаследовали эти элементы своих предков

Действие игры начинается в то время, когда на пяти основных мирах Цепи осталось всего три биоса, диверсификационный характер которых восходит корнями к функциональной дифференцированности Семьи крило, отряды которой когда-то промкнули через последний Коридор софти

Базовые биосы Потерянной Цепи

Бисароды/Олиподы — визуально напоминают гигантских многоножек/усениц, прототипы-крилопды были личинками — промежуточной стадией в развитии взрослых особей (хакки — неизвестно); мутанты-

зипиды утратили следующую стадию развития, оказавшись при этом жизнеспособными за счет ментальных способностей стручков;

Веебогаз/Бибураты — визуально напоминают: больших рогатых жуков, прототипы-крилопды относились к наземным боевым силам Семьи, обладавшим огромной физической силой;

Зеек/Циксы — визуально напоминают огромных стрекоз, прототипы крилопды

составляли передовые разведывательные группы Семьи, а также производили инъекции лич крило в живую биомассу (в южмашей и, позже, в тела софти).

Помимо этих биосов в сюжете присутствуют упоминания об ушедших биосах — исчезнувших по тем или иным причинам типах мутантов.

Банчи

Для объяснения ключевого понятия банчей требуется привести несколько тезисных оображений, более подробно отображенных в сюжетной линии игры (раскрывающейся в ходе игры и не представленной во вступительной пегенке).

— Семья крило, на которую наткнулись первооткрывцы-софти, являлась им вскоре как высокоорганизованный коллективный разум инсектоидных организмов; однако это

оказалось не совсем так

— грубо говоря,

неосредственным

носителем разума

крило являлся лишь

один вид существ этого

мира, бытие которого

так и не открылось для

софти, Семья контроли-

ровалась поздневыми

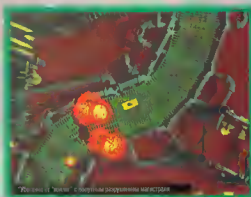
малоподежными и

относительно слабыми

существами с помощью

сложной системы запахов, подчинившей деятельность разных видов крилопдов, составлявших Семью; эти червеобразные носители разума имели свою иерархию, во главе которой стояла Мать Семьи, чей разум не воспринимал какие-либо человеческие категории из-за своей паразитической сущности — Мать не имела своего сознания и личности, она интегрировала в себе ментальные примитивы крилопдов,

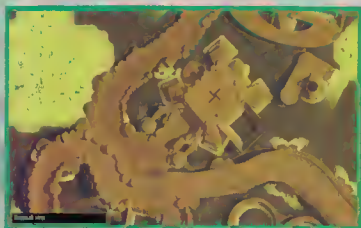
— территориальная экспансия крило имела четкую организацию, основывавшуюся



на проникновении и осваиваемые территории вторичных признаков Матери — Кукол, обеспечивавших контроль за отрядами кристаллов, перемещаясь при этом глубоко под землей. Куклы представляли собой примитивные органические образования: генераторы формован с замедленным обменом веществ, функционирующие на протяжении целых геологических эпох и программируемые непосредственно Матерью Семьи.

— все существа вселенной живут благодаря жизненной энергии и порождаемым ею целями бытия, для софти это был Разум, заставляющий бесконечно подзавать природу этого бытия, для кристо движущей силой были врожденные инстинкты поведения отдельных видов, сплетенные Матерью в сложный самоорганизующийся биологический механизм; Конфликт отнял у представителей Сула Существа эти причины жить, лишь несколько биосов из множества физически приспособленных к выживанию смогли обрести свои, хотя часто и бессмысленные цели; этими целями для биосов стало поддержание циклических союзов — банчей;

— во время Конфликта, спасаясь от беспощадных кристо, последнее поколение софти успело создать подземные анклав — Города в которых наши прародители их потопили — долги; хотя мозг лотти и был унаследован от софти, их подражание все-таки впитало множество побочных и часто странных психических особенностей прототипов-кристаллов, выражавшихся в совершенно неожиданных явлениях мутантов; именно эти атавистические и утеревшие свою целостность инстинкты и позволили существовать биосам в виде городских общин — банчей, бесконечно выполняющих массовые купательные циклы — смысл жизни этого общества; банчи выжили исключительно благодаря жесткому следованию столетиями складывавшемуся закону Сохранения; цикл каждого банча состоит из нескольких фаз, каждая из которых тесно связана с одной из физиологических функций биосов, катализатором выполнения которой является запах конкретной Куклы; сложная и отлаженная система управления Семейей —ро сать разбросанных по миру Кукол дошла до современности в виде искаженной



культуры системы поклонения полукристаллоидным организмам, обремененных человеческим сознанием, запахами скрытых и неупомянутых Кукол, медленно получающих по миром Цели и давно утерявших связь с Матерью Семьи.

Роль вангеров в банчах

Вангеры (за одного из которых и от его лица ведется вся игра) обеспечивают всю коммуникацию между банчами, извлекая из этого прибыль. Самый главный источник дохода при этом заключается в доставке пахнущего грунта с миров, на которых обитает Кукла, необходимая для текущей (или одной из — но дешевле) фазы купательного цикла, а соответствующий банч Помимо этого существует более сложная задача — перенос Кукул в поклоняющийся ей банч, дающий вангеру значительный шаг к победе. Основные особенности процесса переноса грунта от Кукол в банчи вангерами следующие:

— каждый банч стремится к сохранению как длительности каждой фазы своего цикла, так и общего числа стадий. на момент начала игры каждый банч имеет установленный порядок фаз своего цикла, требующих прихода пахнущего грунта;

— Куклы представляют собой объекты, невидимые для игрока и мигрирующие с небольшой скоростью по мирам (каждая Кукла — в пределах одного мира) по непредсказуемым траекториям; каждая Кукла распространяет вокруг себя специфичный достаточно быстро разрушающийся в естественных условиях запах, который пропитывает грунт вокруг нее; банч платит вангерам за привезенный с других миров грунт в соответствии с конкретной необходимой для цикла/конкретной фазы запаха; таким образом, вангеру сначала требуется выслать у советника того городского банча, на котором он хочет заработать, структуру их цикла, текущую стадию и мифы, в которых живут соответствующие Куклы, а затем нужно доставить оттуда контейнер с грунтом; попав в мир, грунт которого интересует вангера, он (вангер), вообще говоря, может наполнить свой контейнер в любом месте, однако при этом концентрация соответствующего запаха (а значит, и цена) будет достаточно случайной (обычно совсем низкой), для того чтобы узнать примерное местоположение Кукул и взять ценный грунт извне, вангер должен либо попытаться выслать (купить/выменять/выспросить/etc) эту информацию у советника местного банча, либо воспользоваться специальным прибором, позволяющим услышать присутствие Кукул;

— более сложной задачей для вангера является политика самой Кукул и передача ее в соответствующий банч; этот акт позволяет избавиться банчу от зависимости одной из своих фаз от внешних условий, вангер, привезший Куклу, получает возможность потребовать от банча выполнения своего желания, как правило связанного с передачей ему ключевого артефакта, апропом доставка Кукул представляет довольно сложную проблему из-за того, что различные банчи (и особенно различные биосы) очень ревностно относятся друг к другу и в естественных условиях уходят Кукул из своего мира, напавшая вангеров-убийц, а на других мирах вангеры-соперники активно пытаются отнять Кукул — один из самых ценных предметов Цели, помимо самой Кукул тоже чрезвычайно — требуется добыть специальный прибор-мач, позволяющий доставить Кукул;

— кроме извлечения прибыли из торговли пахнущим грунтом ("нохой"), вангеры

ИНТЕРНЕТ СЕРВИС ПРОВАЙДЕР

E-mail: sale@telekom.ru

ЭЛВИС



Лицензия
Минсвязи РФ №5375

ТЕЛЕКОМ

URL: http://www.telekom.ru

Мы снизили цены!

Коммутируемые и выделенные линии

INTERNET UNLIMITED!!!

Легкий гозвон, качественная связь

Свыше 150 входов на разных АТС

Размещение рекламы в ИНТЕРНЕТ

Создание и сопровождение WWW-серверов

Мы любим своих клиентов!

Тел.: 095 152.97.00, 152.97.06, 152.94.11

могут сплутить челноками между Городами и их спутными Местами, покупая и продавая важные для этого банда жизненные компоненты.

Схема организации игрового пространства

Игрок-вангер находится в виртуальном пространстве, включающем в себя пять миров (в любой момент времени существования на поверхности вангер имеет точные координаты своего местоположения), пять Городов (Города представляют собой топологические пузыри — большие изолированные поверхности со званиями, среди которых вангер может перемещаться в безопасности, так как на зону Города не распространяются внешние жестокие законы вангеров) и внутренности домов (постройки Городов и Места), предоставляющие игроку интерфейсные возможности совершить покупки/продажи или поговорить с советниками.

Игрок непрерывно существует в игровом времени во всех точках игрового пространства, двигаясь в общем событийном потоке и выполняя промежуточные задачи, которые он сам себе выставляет исходя из имеющейся у него сюжетной информации или личных соображений. В этом смысле игра предлагает игроющему несколько повествовательных слоев различного характера, баланс между которыми выбирается уже самостоятельно. Во-первых, это «чистый» war-action типа «убей всех», требующий только базовых аркадных навыков. Во-вторых, это совершенствование/настройка имелося у игрока-вангера технических средств (мехов и вооружения). В-третьих, это зарабатывание денег, связанное с пониманием экономической модели Цели и вычлениением оттуда локальных заданий, выполнение которых приносит средства для дальнейшего совершенствования. В-четвертых, это исследование (эксплоринг) доступных территорий и Городов/Мест с целью внесения их в игровую картину мира игрока, от чистоты представления которой в большой степени зависит его рейтинг. И в-пятых, это продвижение по сюжетной линии, формализованной в виде набора ключевых событий, место и время которых зависят от условий конкретной игры и поведения игрока. Успешные действия в послых четырех слоях напрямую зависят от диалогов с советниками, так как без их помощи игрок практически не в состоянии справиться со своими стратегическими задачами.

Игровое окружение на поверхности миров включает помимо статических рельефов с наночастицами на них дорожными сетями и 3D-объектов (Тропады, Коридоры, Места, Мосты) динамические объекты, к которым относятся

- сами вангеры как основные действующие лица игры, передающиеся на так называемых мехосах;
- активированные кристаллы виды оружия — терминаторы и ловушки;
- банды «наездников», представляющие собой коучище в пределах одного мира группы мутантов-изгоев, выпадающих из культурных циклов и ведущих непонятно на чем основанный образ жизни, изредка доставляющий вангерам неприятности. Навездники передвигаются на примитивных мехосоподобных устройствах (иногда также доступных в Торговых Домах) и обычно оснащенных слабым встроенным в конструкцию огнестрель-

ным оружием, представляющим серьезную опасность только при массовом нападении на малоподвижный мехос; наездники могут переносить предметы;

— динамические ландшафтные объекты, например топологические лифты, ямы-ловушки, двигающиеся барьеры, переворачивающиеся (резко меняющие высоту холмы).

Первичная схема построения сюжетной линии

Игра развивается на три этапа, причем в основном это чисто условное разделение, вытекающее из здравого смысла. Первый этап связан со знакомством игрока-вангера с Целью, включающее осмысление общей топологической структуры Цели, проведение диалогов-знакомств со всеми советниками и составление приблизительной схемы миров. На этом этапе основной задачей игрока является сбор всех Ключей, позволяющих пользоваться всеми Коридорами. На этом же этапе игрок в диалогах знакомится с экономической моделью миров и учится зарабатывать первые деньги. Здесь же вступает в силу желание игрока использовать лучшее мехосы и мощнейшее оружие, требующее расходов. Параллельно с этими процессами игрок-вангер учится основам управления мехосами и пробует звать с другими вангерами.

После составления более-менее полной картины мира (включающего во многом необходимым этапом даже для опытных игроков, так как в пределах одного мира игрок не получит всех необходимых ему свойств) наступает второй этап, строящийся в



Первый этап игры

основном на зарабатывании денег на операциях с «нохой» и обретении покровительства по крайней мере трех банчей, механизмы которого базируются на добычи Купон. Этот этап требует уже определенного мастерства и хорошего понимания структуры Цели. На протяжении этого этапа игрок постепенно получает значения относительно инфериалов (ключевым здесь является получение Infepole-артефакта).

Коротко, суть сюжета заключается в том, что возникновение Потерянной Цели было не случайной катастрофой, а запланированным событием. Софти-символы получили контакт с некими высшими существами — инфериалами. Их истинные цели скрыты от логики, но общий смысл сводится к тому, что смешение софти и кинопса в ужасающий Суп Существа имело целью получение нового типа организмов — наемников инфериалов для их непонятных игр. И такие существа действительно возникли в Цели — это и есть жестокие вангеры, властелины дорог. Цель представляет собой огромный фильтр судьбы мутантов, пропускающий в армию инфериалов лишь самых живучих вангеров.

Игрок узнает о своем искусственно форсированном происхождении, погубившем миллионы прещественников-прототипов, и здесь возникает основная цель игры — отомстить инфериалам. Единственный доступный способ ее достичь — попасть на родину сюжета. Заметьте. Для этого требуется Ключ к Глухому Коридору.



Игра длиною в 10 лет

Наши продукты у наших дистрибьюторов:

"1С" – (095) 253-5902, **"Азия"** – (095) 925-1674, 925-1304, **"Комнифо"** – (095) 932-6178,
"Компьюлинг" – (095) 931-9301, **"Лайт Про"** – (812) 311-8312, **"Мультиплейт"** – (095) 263-1039,
"Си-Пи-Зс" – (095) 930-0591, **"Софт Клуб"** – (095) 232-6952, 238-3889.

АО "ДОКА"

103462, г. Москва, Зеленоград, корп. 360

E-mail: doka@doka.ru

Телефон: (095) 536-46-52

Факс: (095) 536-58-87

Служба технической поддержки

Телефон: (095) 536-09-64

Фольклор банчей (отрывок)

Каждый банч в игре обладает собственным фольклором — для циклов это эпическо-поучительный цикл про своего "национального героя". Все циклы на нем помещены и в разговорах постоянно проверяют ваши знания о похождениях Маленького Цыка. Если же вы кроме всего прочего привезете им неизвестную табличку с историей о Маленьком Цыке, то размеры их благодарности не будут иметь границ...

Про то, как Маленький Цык обзудал свою реальность...

Однажды Маленький Цык созерцал себя в тростничка. Он тихо качался на поверхности и старался стать водяным пузырьком. При этом он совсем не тонул, он даже не промочил свои крылья. Множество маленьких циклов ужеисло вниз по тениению в тот искрометный момент, когда изш Маленький Цык не выдержал и моргнул. Ничтожная соринка спасла Маленького Цыка, как некогда такой же малозаметный на вид предмет стал причиной рождения самого Цыка. Так Маленький Цык остался с нами, а не с эпопеей реальными и одержимыми попутным движением водяными пузырьками...

В: Как Маленький Цык обзудал свою реальность?
О: Маленькому Цыку попал/пришел/возник(а/о/и) в

носу/оку/глаз/горло/голову/мозг кусочек нохи/соинки/предостережения/умная мысь/перышко/козьяка/гопос и он умер/выжил/вымылся/оскорбился/понял и утих/заболел/прозрел/отрекся от пищи/суетно закричал.

Про то, как Маленький Цык ужалил Большого Бу и ему за это ничего не было...

Однажды Маленький Цык встретил на своем нелегком и поучительном пути Большого Бу, известного своей суровостью. Большой Бу совсем не знал Предела и был нахвастен в своей вседозволенности. Маленький Цык подошел к тирану и предложил без тяжелых для себе последствий больно того ужалить. Большой Бу задумался и в конце концов согласился — ведь он мог сделать Все. Так Маленький Цык позвал Большого Бу и ему за это Ponti ничего не было, а Большой Бу вскоре умер от укуса

В: Что Маленький Цык сделал с Большим Бу, за что ему иичего не было?

О: Маленький Цык поговорил/потрогал/убил/укусил/ужалил/укусил/спросил/оскорбил/оделел Большого Бу.

Про то, как Маленький Цын обрел небо...

Как-то раз Маленький Цык летал, как это умеет делать только мы, циксы, да еще некоторые из этих негодяев раффа. Ведь ни один из жалких Червей и ни один из надтреснутых Рогачей не может летать, как это делал в тот день Маленький Цык. И вдруг порыв ветра бросил героя вперед, а затем закрутил его шепиком в себе. И здесь Маленький Цык оказался один на один с необычным небом, совсем недоступным в подземных тесных норах. Небо окружило Маленького Цыка и стало его покрывать до тех пор, пока он не упал на камни сплгой. Так Маленький Цык понял коварный смисл неба и помогал себе левый подкрылок

В: Как Маленький Цык понял небо?

О: Маленький Цык сначала увидел/летел/слышал/нюхал, а затем нюхал/попылил/увидел/возмечив-дел/запомнил небо

Про то, что сделал бы Маленький Цын, родись он толстоштаном...

Однажды Маленький Цык задумался о том, как ему повезло в том, что родился он среди свободных циклов, а не среди уродливых Жуков, с колыбели страдающих глупостью и неповоротливостью. Маленький Цык живо представил себе, как он однажды попробовал бы вылезти из своего воинного эскиза и

при этом препротивно шевелил бы своими длиннощичными смешными усами, а потом медленно попопз бы на ближайшую гору. Он бы все попз и попз, толп даявляя своими громоздкими ногами, и не замечал бы всех тех красот, что расстилались вокруг его крупного и неуклюжего тела. И вот он наконец попопз бы на ближайшую гору и, даже не оглянувшись на прекрасные открывшиеся с высоты вид, а лишь шумно засопел от изатуги, перокувырнулся и поплет бы вниз на острые камни. И только в последний момент Маленький Цык вдруг вспомнил, что ведь он не какой-то там толстоштан, а летасющий цикс, и сразу поплет вверх. А ведь родись он Жуком, Маленький Цык асвенновременно разбился бы насмерть от своей глупости!

В: Что сделал бы Маленький Цык, родись он толстоштаном?

О: Маленький Цык попопз бы в гору/собрал бы свой банч/запел бы в хранилище и свалился оттуда насмерть/перокусал бы всех до одиноко/собрал бы там всю ноху

Credits

Александр ВЕРШНИН (ХЕХ)
слова, поэтика, администрика

Андрей "Кикик" КУЗЬМИН (K-D Lab)
сюжета и музыки (в промежутках между компиляциями) мюколог, издатель программ, сценарист,музыкальщик и большой любитель огромных "авосько-танов авоськи" собак-алабаев

Юлия "Shepke" ШАПОШНИКОВА (K-D Lab)
возможное мнение, расписание как ошкочные плакатики по всем координатам, эл-директор, стилист дилемму мюков, ПОЖИХ и не менее болшая любительница всех тех же диких и кусачих алабаев

Дмитрий "Rooble" РАДИОНОВИЧ (K-D Lab)
отсутствие мнения в силу наличия своего отсутствия в момент интересно координатор-администратор, Will Energizer

Николай "Cranium" СТЕПАНОВ (K-D Lab)
безупречные попытки опровергнуть вышеприведенные тексты, технический директор и программ, Low-Level Code Master, Hi-Tech Investigator

Михаил "ChNack" ЛИСУНОВ (K-D Lab)
общие овербеки, 3D-эрист, сценарист, Умалюбливший Катаракталы

Александр "Stebat" КОТЛЕР (K-D Lab)
исправления багов, языковой программист, 3D Code Wizard

Андрей "Kam" СХАНОВ (K-D Lab)
исправления багов, звуковой программист, Event Stream Builder

Евгений "Steel" ХУДЕНКО (K-D Lab)
исправление багов, языковой программист, Interface Maker

Евгений "Pyba" КАМБОЛОВ (K-D Lab)
каменные прирущения, 3D-эрист, Генератора Рыба

Анатолий "Kato" КОНЫК (K-D Lab)
программист, Mathematical Drill

Оскар "Uofik" НЕЖЕЛСКИЙ (K-D Lab)
программист, Creative Perpendicular

Павел "Bogus" ЛУБАНОВ (K-D Lab)
программист, Real Bogus

КЛУБ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ПО СЕТИ

Quake, Red Alert, WarCraft, Diablo, KODU и еще более 20 популярных игр!

Возможность общаться с живыми соперниками (до 10 игроков одновременно) в интернете и оффлайне, а также играть компьютерные игры.

По-настоящему мыслительный прототип, азарт, постоянная победа, возможность проиграть пошлость ума и талант стратега.

Возможность командной игры (против компьютера или группы друзей).

Компьютерная разведка и море удовольствия.

Проводятся кризовые турниры и чемпионаты. Главный приз — компьютер Pentium 133.

Всегда бесплатно — Coca-Cola.

Мы рады видеть нас с друзьями ежодневно близ выходов и вернее всего с 11:00 до 24:00 по адресу:
Москва, Сахаровский ул., д. 26 (Пятак ул. Осиновка), м. Третьяковская/Народный стадион.
Телефон: (095) 230-3276.

Стоимость 1 часа игры — 12000 руб.

Спонсор клуба КОМПЬЮТЕРНЫЙ МАГАЗИН

ОРКИ

<Time Warriors>

<Z.A.R.>

<Perfect Weapon>

<Redneck Rampage>

<S.C.A.R.A.B.>

<Shadow Warrior>

<MDK>

<Test Drive Off-Road>

<Outlaws>

<Quake Mission Pack #2>

<Three Dirty Dwarves>

Action

Redneck Rampage
MDK
Outlaws
Reloaded
Test Drive Off-Road
Toxic Bunny
Necrodome

КОДЫ ▶

30



Redneck Rampage "Игра на редкость естественна. Что под рукой оказалось тем Ленам, а что и крушит. Все логично и даже близко можно, пусть не арканзасскому, но все же глубоко деревенскому сердцу."

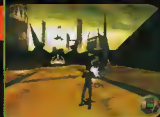
42



Outlaws

"Outlaws — игра, интересная именно нестандартностью и открыто деклариремой неприязнью к общим местам."

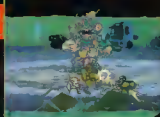
38



MDK

"Фактически, MDK — это красивая пародия на шутеры, разлагая которую просто невозможно не улыбаться."

49



Three Dirty Dwarves

"Аккуратная мультипликационная игрушка разделит наших любителей дуэли с половинной степенью свободы: можно не только ходить вперед-назад и прыгать, но и двигаться вглубь экрана."



Перерыв на вертикальность

ГОРИЗОНТАЛЬНЫЕ ЛЮДИ...
ЛИШЕНЫ РУКИ ГРОМКОСТИ.
ШУМОВ

Они говорят... они говорят: готовы котлы, гад-дядя

Примерно год назад я увидел игру, более известную как DN3D. И сразу приласкал грубым словом. На память подлагивать голышицу в приказном порядке, тем паче, что у нас в стране даже время бывает декретным. Итак — голышица. Непримиримой Борьбы. И надо же такому случиться, чтобы DN Forever... См. новости.

Но и с другой стороны баррикад я тоже боюсь появляться. После интенсивных общения со столь приятными вещами, как Q add-on'ы я стал хосить глазами и прятаться под стол при появлении

страних по заавно. Уж слишком много информации в этом мире о такой благой вещи, как Total Conversion. В общем, вместо того чтобы плюхнуться полторы полторы новостей под шаткой "Последствия землетрясения-4", которые стали бы жутким перебором во всех отношениях, я перекажу сокращенно, не сложившихся полос весьма кратко и объявлю мораторий на подробности.

невиданные обороты, участвуют в ней как сравнительно известные фирмы (Quantum Access, Hipnotic etc), так и мелкие группы из многочисленных Обществ поклонников легкого компьютерного программирования и рисования. Размах их планов впечатляет. Возникающие побочные эффекты — отдельный и довольно тяжелый случай.

Пример: Alien Quake (add-on, разрабатываемый энтузиастами на основе персонажей серии Alien) вызвал законные нарекания XX Century FOX, которая владеет правами на всю линию "Чужих", и... исчез буквально через пару дней после своего появления на свет. Как не было Никакой информации о смерти героя (по крайней мере легальной).

Те же "адвокаты" пришли и в зародыше и серии Predator TC. Не исключено, что аналогичная судьба ожидает другие, еще более необходимые проекты. Из Q нынче кепалат MechWarrior и Mortal Kombat. Готовят проекты по мотивам комиксов, любимых народом игр Lego, на повстанцах странные идеи с претензиями на RPG'овство... Самые красивые скриншоты — здесь. Первый проект находится в зачаточном состоянии (впрочем, минимальное согласование с владельцами авторских прав присутствует), второй же близок к стадии, на которой на него можно будет бросить "первый взгляд". Поэтому подробностей не будет.

Что до третьего, четвертого и пятого с шестым...

Чем живо мировое квакуество

"Интернет" в России за редкими исключениями (о которых — когда-нибудь, когда их,

исключения, вычеркнут из Красной книги) не позволяет отрываться фраги в мировых масштабах. Уж больно вялели задержки и грусты

проблемы с каналами. А именно игра через "Интернет" является для Q темой номер один. Причем мир не замыкается на междоусобицах обсужденных вроде: "...и тут я ему так элигия из самерки, что полетели клочки по закоулочкам..." или кланах. Хотя кланы — отдельная песня, стоящая, пожалуй, упоминания.

Quake-кланы — изобретение id, направленное на некую систематизацию соревнований и дп-жизни в целом. Группа бойцов придумывает себе гордое название, рисует эмблему, дизайняет сайт и регистрируется у id, становится официальным сопостателем славы. Соревнования проводятся только между кланами. Всплески заявлений "всех вас замочим!" происходят именно на сайтах кланов. Помпа и организованность бита — тоже кланового происхождения.

Однако в области Internet-игры в Q активно сосредоточены на совершенствовании серверов, утилитатх для работы с этими серверами (например, примочки к NetScape, позволившие смотреть статистику игры в реальном времени), разработке огромных карт. Ближайшая цель такой деятельности — мап на три с лишним десятка игроков.

Теоретически, "Q по сети" в России тоже есть. На сервере www.quake.spb.ru есть список серверов. Но мне, увы, со связью не повезло (а вам — тем более). Q1 одного из крупнейших ответственных провайдеров (под которым я сидал) до любого dп-сервера я насчитывал более тридцати

хугов, причем все как один — с таймлаутом. А вы говорите: давайте любить, Борис Семенович.

Просто новое

Молчаливая id Software тоже не бездельничает. Не так давно был опубликован WinQuake. Это небольшая (примерно полугорамгабайтный архив) свободно распространяемая программа для

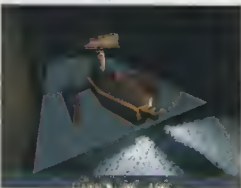
Windows 95 и NT 4, заменяющая Quake exe для DOS. Ублажает она прежде всего пользователей Windows NT, которым Q был ранее недоступен вообще, а также пользователей Windows 95, вернувших в светлое будущее DirectX WinQ призван помочь скрестить Q с MMX и 3D-ускорителями.

K 3D-ускорителям обращен и GLQuake, являющийся в отличие от WinQ полем для экспериментов Кармака со товарищи над engine'ом. Пока — прозрачная вода и более сложные модели освещения. В принципе последний из могикан г-н Кармак постоянно твердит, что GLQuake — основная работа id сегодня, на нем отработываются технологии Quake 2.

Всем, кому интересуют подробности рекомендую пообщаться с www.stomped.com, www.bluesnews.com, www.planetquake.com и www.telefragged.com. Там трудятся истые патриоты (но чета нам, ежедневно сообщавшие новости нелегкой борьбы...



Logo Quake



Winer i Time Quake

Напоминую Total Conversion — это движение по превращению Quake в нечто, ничем на него не похожее. Сия уникальная общественно-коммерческая инициатива резко ширится в глубину, высоту, длину и, конечно, ширину, и вообще набирает



Quake i Time Quake



Уникальная шоу-графическая технология

Sumnar ART

от K - D Lab

позволяет создавать
милые детально проработанные
правые пространства
паттернировать в них
широко в реальном
ВРЕМЕНИ

Бесконечные и опасные
приключения по мирам
Почерпнутой Цепи

Одновременно и рок
охотник и жертва
Странник и палеонтолог,
Торговец и разбойник,
исследователь и продукт экспедиции

Здесь все поворачивается и движется,
невыбываемо динамично.

Выход игры в России намечен на сентябрь 1999 года

Бука
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Developed by



2163, 47, 5D и роботы...

Материалы рубрики
подготовлены
Х.Мотоногум и
Александром
Вершининым.

2163 — это год такой. Огромные монстры, именуемые "Детями Немезиды", посетили нашу планету с самыми неблагоприятными намерениями и устроили там небольшой массакр, с риском уничтожения дорогой человеческой цивилизации.

Расклебывать эту лживую



неприятность предлагают пользователям программисты из команды Team 47. Игра будет называться **GoMan** — такое кодовое обозначение проекта, заготовленного на известный вам случай, кроме того, нам предложен выбор из пяти боевых роботов, отличающихся тягой к прыжкам и, разумеется, к стрельбе. По утверждениям авторов, в 2163 году в моде будет фотонное и плазменное оружие, хотя не обойдется и без ракет, лазеров и пулеметов. Вооружившись

этим хитрым арсеналом, предстоит прогуляться по таким памятным для нашей цивилизации местам, как Нью-Йорк, Сан-Франциско, Токио... Москвы в списке, похоже, не будет.

Что здесь скажешь? Игра обещает быть не хуже любой другой аркады подобного плана: прыжки по небоскрегам, переход рек вброд, океанические водные процедуры, скоростной слукс по заснеженным горным склонам... Весь этот разгул обеспечивается выполнением законов, описываемых в книжках под названием "Физика". И все это — непрерывно отстреливая чужих (нехороших) ларней. Которым приписывается интеллект.

5D Graphics'om называет фирменный engine от "47-й



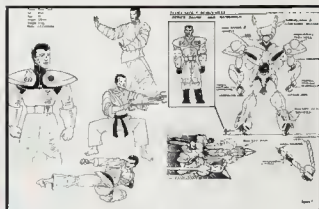
команды", основанный на не так давно с большой симпатией упоминавшемся нами

Criterion Renderware API. 5D (а не 8 и даже не 11D) он в силу того, что 2+3=5, что гарантирует сложные сочетание 2D и 3D-назоров. 3D обещает быть быстрым, поддерживающим все возможности 3Dfx Voodoo (это самодостаточная

бэкграундов и мелких объектов. Для наведения красоты, словом.



Выход творения намечен на конец года. Кстати, чуть позже на той же графике



характеристика, означающая, что авторы спокойно смогут смотреть нам в глаза). 2D предназначен для взрывов-выстрелов-эффевов—

выйдут SenTo (сказочная битва или, если кому угодно, драка) и Greep Clash (сказочно-фантастическое приключение).

Дюк всегда с тобой!

Это официальное заявление. Следующая часть Duke Nukem 3D будет легально использовать графический engine Quake II от id Software (III). Эксклюзивное право на издание нового продукта получила GT Interactive (причем вплоть до пятой части игры при условии, что такая когда-нибудь появится).

Самым главным вопросом фанатов оказался удивленный

вопрос: "Почему не Prey?!" На что 3D Realms ответила вторым пресс-релизом, в котором все и объяснила. Во-первых, создатели "Дюка" не хотели сталкивать Prey и Duke Nukem Forever. Во-вторых, Prey гораздо более требователен к железу, нежели Quake. Он требует как минимум очень быстрого 3D-акселератора (вроде 3Dfx Voodoo или хотя бы Rendition) и не менее мощного

процессора. Кроме того, выбрав Duke II, 3D Realms сможет подготовить DNF к выпуску уже к середине 1998 года.

И еще одно: Quake был великолепен, но не уделял такого внимания "мелкотравке", деталям, как Duke Nukem 3D. Делая нового "Дюка" на id'шном engine, разработчики из 3D Realms обещают не допустить ошибок, совершен-

ных авторами Quake. На естественный вопрос о требованиях DNF, авторы лишь обещают поддержку всех существующих 3D-ускорителей, а также новую уникальную технологию, которая вызовет еще больше скорости из Quake-движка". Фаны не разочаруются, ведь на стороне 3D Realms, пожалуй, самый известный герой виртуальной реальности!

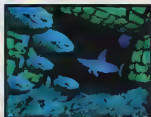
Монтесума, понимаешь...

Честно говоря, мы уже писали об этой игре — в конце прошлого года, когда она (игра) вот-вот была готова вырваться из цепких лап разработчиков/издателей и приземлиться на магазинных прилавках. Ничуть ни бывало! Очередная заминка-задержка, игра откладывается, зато есть новая информация. Надо делиться! Народ любит 3D action. Делимся.

Есть такая добрейшая компания — Utopia Technologies. А в середине восьмидесятих годов (нашего столетия) была такая милейшая игра — Montezuma's Revenge, автор — некто Rob Jaeger. Так вот, жив, жив, куртика! Трудится в этой самой Utopia над **Montezuma's Return**.

Вы помните: вас будут ждать Макс Монтесума, а события

будут вращаться вокруг трона Ацтеков, который хотелось бы занять. Игра позиционируется как приключение, умахенное непростыми головоломками, загадочными артефактами и



множеством монстров — как местных, так и прибывших с других планет.

Графика, с которой игрушка десятилетней давности была сверхпопулярна на множестве платформ, естественно, вырошена и забыта. UVision, фирменная графика Utopia, — вот то, что нужно народу. Итак:

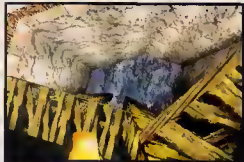
16-битный цвет, все трехмерное и шесть степеней свободы, сложные сценарии битв и хитрое оружие, изворотливые враги и неглупые друзья, объемный звук, оригинальный саундтрек.

Переведите дыхание... Более трех десятков уровней, всего примерно 500 помещений, более 150 сложнейших моделей (читаем: монстров и объектов), в каждой из которых до 500 плоскостей! Сложные камеры (разнообразие), нестандартные поверхности, разумеется, порводные уровни.

Самое страшное: MIP mapping (качество текстур увеличивается при внимательном рассмотрении), анимированные и движущиеся текстуры, сложные модели освещения, с подвижными источниками света и правильными (в том числе и с точки зрения цвета) тенями и отражениями. Право, мы даже напуганы. Добрейшие разработчики, не отставая от моды, уже намежили на MMX и 3Dx.

Далее. Они не ограничились утверждением, что их графика заткнет всех за пояс, они нужно настаивают на том, что и геймплей будет иным, чем у нелюбимых эстетам "простых" и

"тулых" стрелялок. Они напугают на осмысленности игры и наполняющих ее головоломок и говорят тем, что игроку придется шевелить



мазками. На вопрос о мультиплатформе Jaeger гордо ответил, что "приключения — это для одного игрока", и нечего deathmatch'и разводить.

Публишером игры, обещаемой в самом скорейшем времени (знаем, слышали!), станет TBA.



Грешное дело

Наша хорошая знакомка компания Hipnotic Interactive (вадумя, разумеется, Activision), размявшись на Mission Pack #1, наконец-то приступила к большому самостоятельному проекту. В качестве engine'a взят — ну конечно! — любимый Quake, однако на этот раз продукт не будет add-on'ом. Создатели



полны решимости преодолеть собственные Q проблемы — речь в

основном об однообразии текстур, и усложнить игровой мир. По утверждению честолюбивых авторов, **SiN**, именно так это название будущей игры, обещает быть



чем-то большим, чем просто 3D-шутер.

Сказка посвящена 21 веку, анархии, криминальным разборкам с участием жутких мутантов. Несомненно на то что авторы в самом начале пути, уже определены и публикатор (см. выше), и срок выпуска (начало 1998 г.). Кроме собственных размышлений на тему "Как избавиться от стереотипов жанра и создать самую лучшую игру", Hipnotic интересуется мнением простых игроков. На Web-сайте демонстрируются скетчи с

монстрами, снабженные глубоким философским вопросом "Чтобы это значило?". Словом, настоящие фантазеры и убежденные патриоты жанра, присоединяйтесь, и, возможно, в SiN войдете что-то из ваших утолгий





Судьба испытателя

Летчик-испытатель — профессия интересная. В LogicWare, создавая игру **Biotype**, считают,

что это достойный персонаж для новой игры. Итак, испытываете вы новый боевой летательный аппарат LIV-6 SABRE, маленький, одноместный, но хорошо вооруженный. Взлетели, парите над городом.

Тут-то все и начинается. В процессе испытаний на город обрушиваются ужасные создания. Естественно, вы — единственный, кто способен дать им отпор и выяснить, что эта публика здесь делает...

Население? Ежели кто жив

остался, то хорошо спрятался, поэтому летать придется исключительно в компании жутких монстров. Вам остается внимательно смотреть по сторонам, не забывая о радаре, и стрелять, стрелять, стрелять... Большой выбор оружия и сложные системы наведения и целеуказания.

Игра разрабатывается только для Windows 95 и будет обладать 3D-графикой, выполненной по последней DirectX-

модель: высокое разрешение, множество полигонов на каждый объект, динамическое освещение. Релиз запланирован на конец 1997 года.



Нереальная RPG

Дракон возродился! Этому событию посвящены не только фантази-книги Роберта Джордана, но и новая "аркадная" RPG (à la Diablo?) от Legend Entertainment. Затяните дыхания, ведь работы над игрой ведутся не только под тщательным наблюдением самого автора саги "Колесо Времени" (кстати, Wheel of Time популярна еще и в Quake-мире: см. в "Уголке Мотолога" скриншот из

разрабатываемого сейчас Wheel of Time Quake), новая RPG будет использовать свежайший engine от Epic — Unreal. Команда художников и дизайнеров уже сформирована. Под чутким приглядом Джордана, не желающего видеть никаких излишеств в своем произведении, она трудится до зари до зари...

Epic MegaGames была настолько поражена успехами

этого коллектива, что ныне всерьез подумывает о том, чтобы либо издавать игру самостоятельно, либо заключить некий партнерский договор с Legend.

Информации о новой RPG еще смехотворно мало (у игры нет даже названия), но есть основания предполагать, что это будет не quest, а именно action/стратегия "от первого лица", причем с большим

вниманием к RPG- и multiplayer-элементам. По-видимому, игре очень понадобятся hardware-акселерация трехмерного видеозображения, так как разработчики пытаются создать мир, еще более сложный, чем в Unreal. Пожалуй, это все, что известно о новом проекте. Игра будет находиться в разработке еще довольно долго — вплоть до конца 1998 или начала 1999 года.

Мотоциклисты — это хорошо!

Новый аркадный "симулятор" **Moto Racer GT**, публикуемый BMG Interactive, очень подходит по стилю к тем играм, которые Sega так любит портировать со

своей консоли на PC. Хотя Moto Racer и поддерживает multiplayer-игру по сети. А также использует большинство 3D-ускорителей, демонстрируя изумительную по скорости и красоте графику.

Игрушку делает компания Delphine, прежде всего известная своим замечательным хитом Fade to Black. Естественно предположить, что Moto Racer GT — это гонки на мотоциклах. Разумно и предельно точно. Как это ни парадоксально, но данная игра ни в коем случае не претендует на ранг симулятора.

У вас есть восемь трасс — от грязевых ванн до переполненных городских улиц. Multiplayer рассчитан на двух игроков по модему и до восьми по сети. Все. А что вы хотели от аркады?!

Игрушка в первую очередь рекомендуется тем, кто располагает упомянутыми акселераторами. FPS там добывают до отметки 30 при шестнадцатибитном разрешении 640х480. То, кому не повезло с железом, смогут экспериментировать с разрешениями и уровнями сложности графики.

Игра выходит в конце весны 97 года — кататься на здоровье!



1007

год "Твиггера"



115446, Москва, а/я 315
Тел.: (095) 115-9743 и 115-9777

Аркада с элементами
стратегии
и 14 аудиотреками
в стиле

ТЕСНО

СПРАШИВАЙТЕ "ТВИГГЕРА" В ЖЕЛЕЗНОЙ КОРОБКЕ
У БЛИЖАЙШИХ ТВИСТРИБЬЮТОРОВ И ТВИЛЕРОВ!



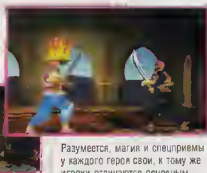
Их ответ приставкам

Time Warriors

Игровые консоли для поклонников PC всегда были чем-то вроде "той стороны баррикад", при этом лидерство Sony PlayStation, этой любимой желье Цезаря, как лучшей платформы для мордобоя — вне подозрений. Те, кто хотя бы раз пробовал Tekken или SoulEdge, признают, что PC со всеми MMX'ами, 3D-акселераторами и десктонами мегабайт лампаи крыть нечем. Бойцы давно молчащей древней игрушечной компании Silmaris сделали первый шаг по пути преодоления этого постыдного разрыва.

оригинальную разработку, она лишена тех неприятностей, что традиционно возникают при переносе консольных действий, и отличается уровнем исполнения, свойственным новому поколению игр. Поскольку со времен Mortal Combat III жанр находился в откровенном ступоре, рынок стоит признать заметным и достойным покая. Для игры, полной динамики, разрешения 640x480 давно признано приемлемым. Приемлемо оно и здесь. Эффекты — те же анимированные

геймпады. Влияние "настоящей" трехмерности невозможно недооценить. Красота ударов! Большая осмысленность



Позвольте представить: **Time Warriors** (издатель — ReadySoft), полностью трехмерные нагородыгание, мече- и рукопашество, идущие исключительно под Windows 95. Согласно сюжету, бойцы всех времен и народов собраны кем-то умным в кучу, дабы выяснить наконец, кто может претендовать на почетное чемпионское звание. Холодное оружие — не возбраняется. И активно используется. Для пущей навороченности, в силу художественной необходимости и в уважение жанровых традиций персонажи наделены магией,

которая применяется для быстрого и эффектного умерщвления соперника. Поскольку TW, к счастью, не является жертвой портирования, а являет собой

теми анимированные бойцовиды, динамичная (хотя и не историческая) — может, только в демо-версии? кземба, квестованные модели освещения — также хорошо знакомы в мире PC-игр, однако именно они делают TW идеальной временю.

И все же: 3D — это важно. Для игры, в которой принято бить руками и ногами, полное 3D добавляет еще одну стельку свободы. К моему удивлению, в Time Warriors это не слишком заметно. Откаты и пошквы к сторону по каким-то причинам проигнорированы (либо находятся в зачаточном состоянии).

Базовые движения персонажей определяются некими неянными комбинациями и порождаются сложными комбинациями клавиш. "Просто" прыгнуть "в ширину" не получается. Это реально лишь при проведении комбинаций. Причиной подобных ограничений по всей

видимости, является оптимизация под "малопочные"

блоков и стражания удара ударом. Подсечка становится подсочкой, переставая быть чем-то анимированным и далеким от повады суровой гладиаторской жизни. Трехмерные бои живут не по условным законам мультика МК 1-2-3, а находятся в реальном пространстве. Как следствие — приходится чуть больше думать. Игра автоматически становится интереснее. Viva!

Вместе с тем Time Warriors не претендует на сложность и живет по классическим файтинговым законам: ринг ограничен, его диаметр (по крайней мере в демо-состоянии) не регулируется, выход за пределы ринга — поражение; количество боев и хронометраж выставляются соразмерно вашим желанием. Классическая же четыре вида ударов занимают четыре



клавиши, плюс основное управление в четыре стороны — оптимизация под прибор, известный как "геймпад на лицо". Все сложные удары, подсечки и магические оружие определяются комбинациями.

В игре предполагается порядка десяти основных персонажей

Разумеется, магия и спецприемы у каждого героя свои, к тому же игроки отличаются основным оружием, скоростью, реакцией, стилем ведения боя. Как принято в таких играх, нас ждут секретные персонажи и сверхсекретные суперудары.

Играть можно в городом одиночестве или вдвоем за одной клавиатурой. Имеются накладки на игру посредством DirectX Connect, то есть по сети, модему или через прокси-сервер, но подробности из демо-версии не ясны.

Ясно другое. Игра, басспорно, хрива. Персонажи отлично детализированы и радуют неординарностью движений (такие игры уже давно никто не делает без применения motion capture). Интерьеры явно рассчитаны на то, чтобы глазу было где отдохнуть. Игра динамична и интересна, хотя и лишена ультрааспектных наворотов, при этом какие бы то ни было глобальные недостатки, глупости ес в глаза не бросаются. Это вселяет надежду. Надежду, что репиз не разочарует.

И последнее. Возможно, выход Time Warriors вновь поднимет интерес к "драчливым играм" и вернет уже забытую эпоху повсеместного Mortal Combat с разбитыми проблемными клавишами и историчными клавиатурами. Вы забыли это время? Кто знает, вдруг оно на пороге?

— X.Motomog

Стать шагающим экскаватором

Z.A.R.

Современной науке хорошо известно, что тема боевых роботов — одна из самых неисчерпаемых в природе. Некоторые черпают эту тематику симуляторами, другие — акциями. Аркадами Z.A.R. от Олега Меркса есть Zone of Artificial Resources. Прелесть этой точки на карте понятия по-настоящему, сразу видно, что место очень важное, а из существования игры с таким именем можно заключить, что там случились какие-то проблемы. И это тривиально.

Потому что замкнутые боссы сначала телепортуют в Z.A.R. мало-мало оружия, затем забрасывают боеприпасы, а уж потом и вас, родимого. Разбираться. Испытывать извешившихся роботов, рушить вредные строения, в общем, говоря широким языком, миссии выполнять.

Все это тривиально, а значит, не представляет особого интереса. То же дело сама игра. Демо-версия

много фаз, смотрится просто замечательно — и в высоки, и в низких разрешениях. Наличествуют и традиционные плюсы сплайтовой графики — красивые взрывы и эффекты.

Поражает, впрочем, не это — потрясает земная поверхность. Самая 3D из всех аквидных мною за последнее время ТриДэ. Благодаря чему игра поначалу смазывает на те "демы", что прилагались к всевозможным 3D-приборам. Объясню для тех, кто не понял, это комплимент, поскольку такие программы по определению призваны демонстрировать побольше своим достижения и прочие успехи в области 3D.

Замечательно, что в игре не

новации не остановились — поскольку передвижение не только вся из себя кривая, но еще и динамическая. Ракетой или выстрелом из пушки можно снести часть скалы, вырыть колодец, проколоть канал, соединяющий два водоема. Это не только интересно — это говорит об огромном потенциале HiRender-технологии.

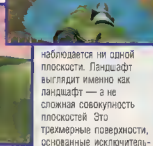
И снова жаль, что имеющаяся демо-версия позволяет лишь строить такие предположения. Единственный уровень, прост, как правда (уничтожить N объектов и добраться до телепорта), после этого вам покажут красивые скриншоты, говорящие о разнообразии текстур, приспосабливаемых для новых уровней. Нынешнее поведение монстров свидетельствует только о нынешней же (естественной) сырости игры, поэтому нельзя однозначно сказать, будет ли их уничтожение интересным или тоскливым. Но я все же предпочитаю

Начну, конечно же, за упокой... Увы, но демо-версия игры Z.A.R., разрабатываемой сейчас отечественной компанией Madbox Games (публикатором выступает английская фирма Auric Vision Ltd.), несомненно, на мой взгляд, сыровата, и враг икоб прованнет к игроку обидное безразличие, либо стирает в порошок за считанные секунды, а едкнственна миссия сикшом уж лпелюна и однозначна.

Закончу же, разумеется, за здравие: тем не менее, ирристалное изучение "демы" позволит сделать много интересных выводов о будущей игре...



содержит один простенький уровень, изначию лишенный интереса, ибо водичку и строения, предназначенные для ландшафта, за интерес считать не стоит. Но и без родных стен, потюгов и подвесных конструкций, право же, есть на что посмотреть. Сначала, как водится, о не самом удачном монстры — объекты уничтожения — оружие — боеприпасы — ... — самые что ни есть сплайтовые. Они, конечно, мило отрендерены,



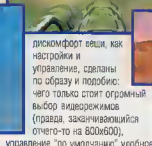
но из кривых (напрягающаяся аналогия со Scorched Planet тут же отвечается так как там все было чуть проще). Отродю, что именно разработчики-земляки, пошли на такой малопопулярный и все еще достаточно акзотический шаг при создании еплнеа для нового шутера. А для открытых пространных это решение вообще является единственно возможным — как из оображений реализма, так и по чисто эстетическим представлениям.

Но самое любопытное в том, что авторы на этой



быть оптимистом: у Z.A.R. достаточно предположить для того, чтобы стать качественной игрой (зот это я беру с уверенностью по всей определенности). Хорошо сбалансированное оружие, тщательно отполированные монстры (тулупы AI в демо-версии ни о чем плохом не говорят).

Кстати. Забавно, но чувствуется, что авторы, тупясь над Z.A.R., посматривали одним, но благодарным глазом на D. Такие не очень-то важные, но могущие создать

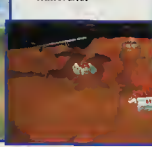
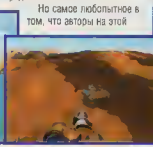


дискомфорт вещи, как настройки и управление, свалены по образу и подобию: чего только стоит огромный выбор видеорежимов (правда, заканчивающийся отчего-то на 800х600),

управление "по умолчанию" удобное (и привычное), меню. Разве что консоли не замечено.

И еще одно. Полная версия игры будет отвечать всем техническим вениям нового года: поддержка MMX, 3D-ускорителей, 3D-очков и шлемов, multiplayer... Остается лишь дождаться этой самой полной версии, чтобы все-таки удостовериться, насколько краснаа будет игра. И станет ли она захватывающей.

— X.Мотолог



Time Weapon, или Perfect Commando

Perfect Weapon

Прошлогодняя игра Time Commando нравилась единицам, а сотням играла на нервах. Все это лишний раз подтверждает, что у единиц наших граждан плохо со вкусом. Как это ни прискорбно. Но время идет — оружие совершенствуется. Куда ни вебй клин, а Perfect Weapon все ж веселее и благодарней. Локальный вывод: ASC Games пристально изучала опыт своих неудачливых и ирриорукх предшественников.

между ударом справа и ударом слева, это довольно интересно. Только официально в файле readme к демо-версии описаны полтора десятка комбинаций. Обещающие все на свете переопылить и всех на свете заткнуть за пояс, разработчики-ударники клепают, что количество секретных ударов, которыми можно будет обучиться, пройдя всю игру, превышает эту цифру. Давать полсотни секретных мазаш в голову и по лосцам!

Жанр Perfect Weapon можно определить как Action-Adventure. Это плохо. Но в отличие от родственника по имени TC здесь можно вернуться к предыдущим сценам. Это хорошо, потому что пуслячок (кто же смотрит назад?), а приятно. Но я пока про Adventure. Есть инвентарь, число таковых предметов ограничено. Предметы эти достаточно специфичны, и большинство из них носит откровенно боевой характер. Тем не менее все это расчитано на то, чтобы вызвать снобизмание бескомпромиссных интеллектуалов.

Хотя главное в игре — понасть палкой в чепсы, и без этого, увы, никуда. Управление PerfectW отличается редким странностью, которые суть порождение одновременной разработки для PlayStation и PC. Для того чтобы использовать какой-нибудь предмет, надо вызвать карту (без нее она полупрозрачная) и выполнить легкий удар рукой. Какая в этом может быть логика, кроме экономии использованных клавиш?

или назад все будет разочариваться на 180 градусов. Внезапно увидеть свою спину в разгар боя — не самое приятное дело.

Такие вещи — естественный побочный эффект сочетания трехмерных персонажей



вашим еще лышачим и стремлящимся к свету телом.

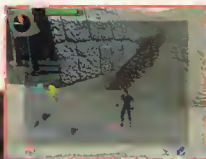
Особенная чудовщность игры связана с самим жанром (все же игра до боли похожа на Time Commando, и услаждала от него некую неясность и несбалансированность происходящих на экране событий). Еще более удивительно то, что зациклив не стоила того, чтобы рендерить их в фабричных условиях создатели могли запросто творить их дилеммически на своем рабочем экране. Нам с этого неслезала бы убогая и более восточная камера, не мешающая ходу битвы.

Но даже с этими дилеммическими воззрениями ASC Games все-таки успешно скрепила мордобой с прогулками и коллекционированием предметов, за что же, наверное, надо поглядеть по старательной головке. Давим затем без особой охоты ждать полной версии игры.

— X.Motunov



А авторы уверяют, что игра появится в самом скором времени. Но выводы о том, что появится, они предлагают сделать нам — здесь и сейчас. Благо демо-версия Perfect Weapon находится в свободном интернетовском почете (что же нас ждет? Детским излком это будет называться "дичка-бродилка", ибо упор делается не на разнообразие оружия, а на ручки-ножки. При полнейшей трехмерности, влекущей за собой заметное различие



Кроме того, несколько напрягает глупость камеры. Ни в коем случае не вздумайте драться в проходах и на границах "подмошкост". Поскольку камера предпочитает фиксированные точки, при случайном движении на шаг вперед

и объектов с зарезом рендерингом задниками. Графика игры вообще не вызывает однозначных реакций. Аккуратные, тщательно детализованные модели персонажей мне симпатичны, однако создатели игры ничего не сделали для того, чтобы эти самые герои казались менее угловатыми. Подбор цветов и текстур такой, что создается впечатление, будто авторы гордятся количеством плоскостей, угловыхных на каждого героя, ничуть их не стеснялись и стараются как можно реже их отпугить.

Наличие видеорежима 640x480 давно не является достижением, но цветов-то всего 256. Тут авторы что-то явно не подумали, тем более, что в большинстве своих лапир они используют куда меньше цветов. Словом, графика PW выглядит грубоватой и кажется несколько недоработанной.

Впрочем, игру необходимо долго и старательно хвалить за движения персонажей. Пластика и AI монстров отбарабаны на "отлично". Количество возможных движений не поддается подсчетам. Враг не только валит бойкой толпой, чтобы достойно отпугивать нашего героя, но и предпринимает совместные согласованные действия. Культификация: гарочка друзей, один хватает упавшего Блейка за руки, другой за ноги, и левый стучит об стену



Intel
MMX™

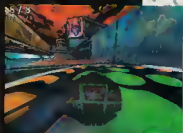
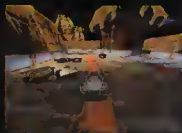
представляет автомобильный симулятор НОВОГО поколения НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

УДИВИТЕЛЬНОЕ КАЧЕСТВО ГРАФИКИ:
640x480 точек, 16 млн. цветов
одновременно, при этом все картинки
расчитываются в реальном времени
со скоростью 32 кадра/сек.
(до 60 кадров/сек. при использовании
графической карты с 3D ускорителем!)

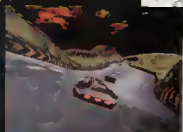
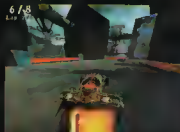
**НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ
ДЛЯ КОЛЛЕКТИВНОЙ ИГРЫ:**
Игра по сети, по модему, с
использованием прямого соединения.
Возможность игры вдвоем на одном
компьютере (при этом экран монитора
разделен пополам). И наконец
коллективная игра в Internet (плани-
руется даже проведение чемпионата
мира по 'POD')

МИНИМАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
Windows 95, Pentium 100Mhz
(рекомендуется Pentium 120Mhz или MMX),
16Mb RAM, 1Mb Video, 2x CD ROM,
звуковая карта совместимая с Windows 95.

А К Е Л Л А



Планета погибает. На последнем,
улетающем с Земли космическом
корабле осталось всего одно
свободное место. Чтобы занять его
Вы должны победить в гонке



POD

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

©UBI SOFT Entertainment. Права на игру 'POD' принадлежат компании Ubi Soft Entertainment.

Эксклюзивные права на распространение русской версии 'POD' в России, СНГ, Латвии, Литве и Эстонии
принадлежат фирме "АКЕЛЛА". Телефон: (095) 242-0323, факс: (095) 242-8898



Свинарка и дебил

Game EXE
НАШ
ВЫБОР

Блюдо *Redneck Rampage*, чей запах мы дали вам понахать номер назад, наконец-то готово к употреблению. Что ж, будем вкушать. Только приготовьтесь: вкус — специфический.

Нюансов — масса, и к ним надо привыкнуть, к тому же вместе с разносолом подается приправа, проходящая в меню как "шутки грубые". Опять же *Xatrix/Interplay* не придумали ничего умнее, как пустить на гарнир Дюка. Надеемся, что в последний раз. В общем, кушайте-поторопливайтесь. Не ровен час, простынет...

Кто виноват

Свинки. Хрюшки. И туклые (это тигербола) кабаны (тоже проуслышались). При чем здесь эти благодородные домашние животные средней инстинктивности? Да практически при всем. Во-первых, для тех, кого интересует сюжет, свиноматки Бети (призерш, медальстка и просто большой души хавроуша) — цель игры. Именно ее злобные инопланетяне (они же — чужие алиены; ниже для простоты — алики) похитили у ваших будущих дружанов Леонарда и Бубы, попутно заграбастав и пленив просторы вашей маленьки Арканзассины. Которую в процессе поиска свиноматки придется, естественно, изабалать. Естественно, погнать.

Во-вторых, свинки — это такая фирменная *Redneck Rampage*'евская шутка (я некоторых ресторанах горитесь задержанными колбасами по-клевски, а здесь вот — свиными кабанами по-арканзасски). Бродит по мзпам и с видимым

удовольствием располагается (поскольку летать не умеют от природы) на смачные шматки, если по ним чмокнухуть из чего-нибудь паланого.

Впрочем, местные куры, по правде сказать, лично мне милее. В не-птиц куда сложнее попасть (курке, мерзвячке), да и внимания им охотнее игр уделить больше. Так, на одном из уровней можно обнаружить целую динию по переработке хохлаток а ножки Бубы. Любопытнейшим игроман возьмет на карандаш (чтобы потом непременно присоло-купить к жизненному опыту), как их, безотных, оцеливают, как им, болезным, отрывают головы, и куда потом слагают крош.

Грустно замечу — для справедливости, что на самом-то деле, ни свиней, ни кур, ни коров переводить не надо. На них процесс инопланетного зомбирования, к сожалению, не распространен, а вот фермеров (в дальнейшем — колхозники) и примкнувших к ним милицейских, отзомбированных по полной программе, а также собственно инопланетников, придется пускать на расход.

А вот это на десерт: всякий, кто пристрелит всех (!) кур на уровне, получит 5000 (пять тысяч) процентое здоровья. При этом, правда, стоит всерьез учесть мое замечание об уникальной жоркости и хитрости не-птиц, кои

причуют, что твои партизаны полной луны. И на пустяки не размениваться.

Что делать

Давить. Жанр RR — шутер от первого лица. Первое лицо в этой колхозной вилупке — свинарка Леонард (нет, с половой ориентацией у парня все в порядке, но как, скажите, называть человека, развалившего свиней, если к тому же в Справочнике профессий РФ это уважаемое ремесло не имеет "мужских" синонимов). Первое — потому что его напарник Буба, простите, дебил. Единственное, на что

Да! Совсем забыл! Советую перечитать предыдущий абзац еще раз. И повнимательнее! А то я, человек горячий, автоматически изрывал этого ковыряющегося в носу верзилу динимитом, а потом долго бегал по празднично наряженной редакции с воплями, что-де RR — игра глупая, бессмысленная, а главное — не имеющая выхода... Не повторяйте чужих ошибок.

АКМД или оружие колхозного пролетариата

Игра на редкость естественна. Что под рукой оказывалось, тем Лея врата и крушит. Все логично и даже близко моему,



способен этот добрый человек — сердцем чуять путь, ведущий к искомой свиноматке. Так что все RR-уровни прохлываются по слезушечной трафаретной схеме: рыщем, круша все на своем праведном пути, собирая оружие и открывая двери, пока внезапно не увидим (место может меняться) безоружного дебила. При этом очень важно подловить в себе желание расстрелять из "Калашникова" этого мычющего напята мля, напротив, нежно хвлять его по плечу монтировкой. Словом, терпите и... смело продолжайте его поиски на следующем этапе.

пусть не вкряжзасомоу, но все же глубоко деревенскому сердцу. Первое оружие — это монтировка (да не понималющих сути термина: это маленький ломик). Другое естественное оружие труда американского колхозника — револьвер в снужности декоративного, 45-го калибра. Ну там, коров пугать, игрушка, короче. От хулиганов — двустолка, дробью шарашит. Для охоты заваливал-



ся Hunting Rifle — очень импонирует АК47. Приятно и полезно.

Ну, ясно, динамит — для землеройных работ (лежит почти повсеместно). У дашек можно отнять арбалет и придалить к нему динамитную шашку. Эффективная, а главное — дешевая вещь.

Наблюдения острым взглядом: если мелкую циркулярную пилу подправить таким образом, чтобы диски отлетали в лоб противнику, то получится седьмое оружие.

Далее. Можно найти бочку с порохом, зашвырнуть ее в гущу событий, а потом вынуть из нее из чего-нибудь огнестрельного. Натой же хлопке очень котируется расползший шар для боулинга (или как там были его? горошки? лампа? софтбокс?), толку — ноль, но в хозяйстве сгодится. Еще один вид оружия отнят у аллико — трофей, понимаешь, что-то вроде плаща гун. Наконец, есть честные женские груди — made in "Чукче". Срежут игердями. Загораживает.

Вот таким забавным, но родным сочетанием оружия массового поражения радует нас Redneck. Очень асело и на славу сбалансировано. Традиционно, самый ружей — это двустволка (в упор!!!), а также с успехом заменившие миномет динамитные шашки в прилбелтной оправе. Иноплан-



нетная дрянь бестолкова, а про достоинства АКМД у нас, в стране Пушкина-Харись, мне даже и говорить несловко. Говорить несловко, а вот предупредить всегда: у автомата большая отдача, и дуло норовит загибаться вверх. Это я как спецназлет говорю.

Сюда же можно подпереть и еще одно предупреждение (по-вашему, хит): если аллико не разорвет на части, то они очуаються. Динамитом, пожалуйста.

С душой о душе

В игре все в полном порядке с природой, душой и туалетами типа "сортир". При желинии в них можно нырнуть и, поплавав там некоторое время, убедиться, что игр без водных прелестий больше никогда не будет. Но нас-то интересуют уровни, их догика и, по возможности, дизайн. Что ж., Redneck Rampage — это не Doom. Redneck Rampage — это природа, альпийские (открытые), "а-ля рюсе" просторы, маленькие городишки и неказистые фермы (колхозные хозяйст-



ва). Максимум коридоров — какой-нибудь заводчик или подвалычик.

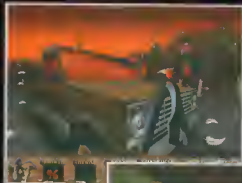
Опыт же — капиталистический реализм. В банке снайт клерки, в полицейском участке — копы и экзи. И те, и другие, и третий норовят вас пристрелить, но — на стенах висят правдивые картинки, в горшках растут фикусы, крутом благодать. На звук джукбокса можно забрести в пивнушку и, перебив тамошних обитателей, разжиться пивком, виски и закуской. В коровниках — коровы, в стойлах — янвз по колону, и так далее и тому подобное...

Расписывать интерьеры было бы большим занудством, просто доверьтесь мне: гарантирую, никто не упрекнет Redneck Rampage в скудности текстур. Картинки и портреты на стенах, вывески, дотунги, дорожные знаки — все это смотрится. Единственная, оскорбительная постанова: в мелких сарайчиках и в некоторых домах попадаются нрисованные дюрны, которые, разумеется, ни из выстрел, ни на ключ не отымаются. Если бы не этот уестьк, то в мире RR можно было бы гулять, руководствуясь реальными законами, и даже пытаться уяснить логику, разбираясь с ключами и выключателями. Напомню: "Duke" is "Duke". Я уже позалал по вентиляционным шахтам, забирался под шашку... Ну, вы знаете, о чем я.

Алкоголизм — во шуха

Если я еще не сказал, что Xatrix делал игру для взрослых, то сейчас вы это мнечете понимать. В RR нет опрогивших до икоты литечек.

Указатель хилости здоровья дополняют две шкалы: одна показывает степень опьянения, другая — сытость. Если со здоровьем проблемы — можно тпнуть виски или попить пилка. Полегчает. Но: алкогольная шкала поползает к красной отметке. Сначала будут дрожать руки, потом будет немножко пивать, за чертой можно ходить лишь держась за стены, а финале разрешение становится равным 320x200, а картинка лывмет и дергается. "Коктейль" из крепких спиртных с



пиевом приводит к тяжелейшим последствиям (всем, я полагаю, давно известным). Но после последстий можно хотя бы на ногах стоять, хотя и стыдно. Впрочем. Если выпили, закусьте, то, во-первых, гинишники будут меньше приставать, а во-вторых, здоровье еще сильнее поправится. Причем стоит все же сначала выпить, а потом уж закусывать, а не наоборот (сопukuное опьянение будет меньше). Перебор дозволяется, потому что выпивка и закуска — это инвентарь. Таковы верхины моделирования. Для слабых духом предусмотрены таблетки, снижающие степень опьянения. Привет.



Системные требования:
Pentium 90, 16 Мбайт RAM,
4-кратной CD-ROM,
MS-DOS



Недугий зуб

Веселясь, мы дошли до большого места. Build Engine был в достаточной степени отшлифован, все объекты прорисованы в расчете на то, что игра будет вестись в высоком разрешении. Redneck Rampage считает

поможить на два, тогда получите рекомендуемые требования. Там можно что-то попробовать.

Те, кто хотя бы один раз видел графику, унаследованную от ДНЗД, знают, как в RR выглядит поворот головы и что при этом происходит с плоскостями. Возможность исцелиться в вертикальной плоскости эстетам доступна. Отмечу, что необходимости в этом нет: на всех уровнях сложности работает вертикальный автоприцел, со всеми его поведенческими, в году 1997 несколько неактуальными. Обсуждать это уже неинтересно.

Удивительно другое. Monolith (она Blood'a) умела Xatrix простейшей вещью: нормальным setup'ом. В этом смысле Blood человечней Redneck. Для того чтобы смеить индосоружим, настроить клавиатуру, мышь, звуковую карту или сеть с модемом, надо выходить из игры. За что? Где мы живем? Какое тысячелетие на дворе? Что, такова нынче плата за качественно отрисованных (слабо логически интегрированных) монстров?

Все что унаследовано от "Дока" сводится к еще одному проклятому вопросу: доколе? Сиди моих нет.

Национальный колорит

Redneck Rampage — это оно. Стебный сюжет, беспредельное оружие — ладно. Издевательские уровни и маразм по жизни. Вся игра пляшет вокруг от косяка грубого американского юмора. Нет никакого смысла перечислять шуточки создателей. Они достаточно тулы, чтобы сотворить неповторимый колорит. Если нормально воспринимать происходящее, то игра будет нравиться весьма и весьма. Если испытывать отвращение к топорным (и не зная цензурным) заявлениям из колонок и некоторой специфике интерфейса, то лучше себя не насиловать. Ей-ей.

Здесь культивируется антропоморфизм, и это надо воспринимать адекватно. Авторы не напрягались над устаревшей 3D-стрелялкой. Они хотели создать неповторимую (пожалуй, такое действительно не повторить) уникальную и веселую игру. И, положив руку на сердце, надо признать, что именно Д. Глюксем-

ская основа, с ее кровью, оставшейся на стенах, и мультипликационными моделями освещения для этого идеально подходит.

Другой такой игры в целом свете не найдешь. И после очередного припадания к бутылочке не так уж важно, что монстры не очень хорошо сбалансированы, а париться на уровне в поисках ключа (вернее, малозаметного прохода) порой тоскливо. К игре мало привыкнуть. Любить всем сердцем. А потом уже и во модему, сеточке на IPX, интернетовским службам...

— Х.Мотолоз

★ Xatrix
★ Interplay

81% ГРАФИКА

70% ЗВУК

100% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

90%

Redneck Rampage

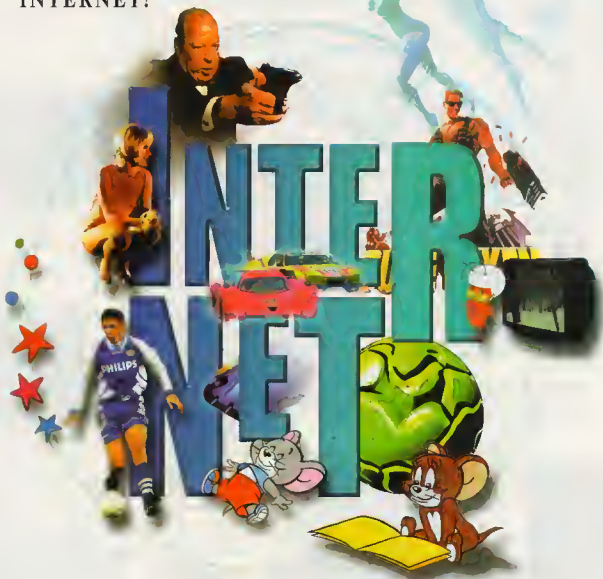


640x480 минимальным разрешением. 320x200 используется в технических целях ("сильно плав" и "убит"), и играть в нем просто нельзя (нигуче-шеньки не видно). Верхний предел разрешения — 1600x1280, но не обращайтесь на это внимание, компьютеры, на которых игра потянет ЭТО, еще не выпускают. Промежуточные варианты возможны. Но и для них предлагается воспринимать минимальные требования как шутку. Числа в нам совету



Internet /Россия

МИР РАЗВЛЕЧЕНИЙ
В СЕТИ
INTERNET!



Подключившись к всемирной сети Internet, Вы сможете познакомиться с мировыми музыкальными и видео- новинками, прослушать фрагменты композиций, просмотреть отрывки видеофильмов. Для любителей компьютерных игр — уникальная возможность помериться силами с противниками в интерактивном режиме на всех континентах.

- высокоскоростной канал связи с сетью Internet в США (4 Мбит/с);
- более 180 телефонных линий;
- более 100 видеосервиса в Internet;
- доступ к коммерческим, юридическим и гуманитарным информационным системам узла «Демос»;
- создание и размещение в Internet Web-страниц любой сложности;
- программное обеспечение для обучения и работы в Internet (CD-ROM).

Весь спектр возможностей Internet от типовых до уникальных!

113035 Москва
Оченининовская наб. 6/1
Тел.: (095) 956-6290 - подключение
(095) 956-6233 - горячая линия



demos®

Факс: (095) 956-5042
E-mail: info@demos.ru
World Wide Web:
<http://www.demos.ru>

Египет, роботы & маразм



...Я ОЧЕНЬ КРИВО ПРИКЛЕМА МАРКУ И БОЮСЬ, ЧТО ОНА
ОТКЛЕИТСЯ, КАК НА ПРОШЛОМ ПИСЬМЕ...

ТЭФФИ

Демо-версия **S.C.A.R.A.B.**, попавшая в наши загребущие пару месяцев назад, пугала настолько, что была безоговорочно не пропущена в раздел превью. Но: минули дни, и народился релиз, пристальное изучение коего заставило нас кое-что переосмыслить. Словом, весь нижеследующий текст — это героическая попытка нашего рецензента передать вам частичку той жалости, которую он (*Х.Мотолог*) испытывает к бездарно (или злобно?) загубленной идее. Но факт все же остается фактом: **S.C.A.R.A.B.** — игра мертворожденная

Возможно, это преувеличение, но что-то в этой игре не сложилось. Если отбросить небезлицы, то дело пронсходит в псевдоегипетских сооружениях с названиями древнеегипетских же городов. Такие большие площадки, усыпанные диковинными строениями. Игрок на стороне вселержителя Осириса, AI — подданный небожителя Ра. Шахматными фигурами в пешинке царей небесных являются роботы, именующиеся «мелкими богами».

Хоть тут вам и не MechWar, но каждый робот честно

отличается своими характеристиками. Одна миссия предусматривает пару реинкарнаций,

поэтому можно выбрать трех различных роботов, сменяющих друг друга на поле брани. Процесс игры — дуэль роботов, одобренная высокими целями и производственным диклом. За нашими широкими спинами — надежные и несокрушимые тилы. Наа городом парят транспортные корабли, способные прислать ремонтные или боевые модули — стоит лишь попросить (нажать кнопку и заказать). По прошествии определенного времени товар будет доставлен. Корабль можно успешно подбить, он загорится, красиво упадет и взорвется. Но это без толку. Прилетит новый. Идея

дорогой. Дядя-лечник привезет, выгрузит, банша сама установится, и на карте вспыхнет очередное лянто, отмечающее контролируемую территорию, и справка: сколько процентов под нами, а сколько — у недруга. Идеал — 100%. Но есть проблемы.

Башни на базе в дефиците. Их всего 12. Это первое. А вторых, сообразительный лярнишка Ра не ленится напал башни отстреливать. Однако и мы не лыком шты: такие завиды, начинаем методично сносить. Ставим свою и идем ломать следующую...

Далее. Мыслить надо ширше! Расудим, включая логику: если этот гнусный Ра нам все портит, то, наверное, его требуется пустить в расход, не так ли? Так ли! Для этого придется разобраться с боевыми качествами наших шагающих друзей. Минимальная пушка-пистолет есть непрерывно. Кроме того, в

огненной сфере смотрится до обидного некрасиво. Прямо скажу, неэстетично смотрит-



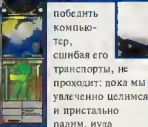
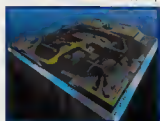
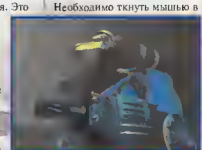
ся. Но — дешево, надежно и практично. Если не влетает под ноги, то его можно заказать, и оно свалится с неба. При этом — будьте начеку — услуга «Доставка на дом» в прейскуранте не



отмечена, тупой летун доставит жизненно необходимое оборудование в ту точку, в которой был оформлен заказ.

Таким правилам довольно забавно следовать на процессе игры... Однако мы пока лучше о стрельбе поговорим. Тема родная, животрепещущая... Чтобы попасть по врагу (например, по летающим птицам, никому зла не приносящим, но так и напрашивающимся...), надо прицеливаться. Это нормально, но в **S.C.A.R.A.B.** процесс оформления путающе криво. Необходимо ткнуть мышью в

прейскуранте записаны шесть отсеков для вооружения. Это могут быть либо системы, предназначенные для дальнего боя, либо средства уничтожения ближних (в прямом смысле). Все оружие обладает интересными характеристиками, но за исключением пожалуй,



подползает к нам со спины, н, не будь дураком... Потому сражаться приходится честно. Для чего надобно расставлять башни. Это просто — выбрал место, заказал и пошел своей*





цель и удерживать кнопку. Пушка медленно повернется ("кости" под симулятор), и начнется пальба. При этом управление движением в игре ведется с клавиатуры.

Теоретически, такое сочетание очень приятно — можно ходить и стрелять, к примеру, стрелять в сторону. Но мечта ялпота не сбылась, из-за чьих-то кривых рук, проводя артподготовку, бродить невозможно. Причем без явных причин. Вместо того чтобы шагнуть вперед, робот как с того ни с сего начнет мотать головой (что, понятно, мешает ведению огня). Самое удивительное, что этому удивительному глюку подвержен и робот компьютера, которому клавиатура не мешает в принципе...

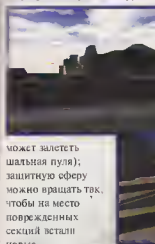
И это при том, что процесс боя мало признат довольно продуманным (нечто напоминающее симуляцию шагающих экскаваторов): детализация поврежденной части железного дзика; эшита, состоящая из мелких секций, которые сначала можно изувечить (они становятся непрозрачными), и затем в вовсе выбить (образуется дыра, в которую

даже невкусной и бесцветной). Бой с единственными противником (отстрел баиен — спорт побочный) превращается в нечто малосмысленное. Игра поддерживает любимым народом multiplayer, но при таких странностях он, по-моему, лишен смысла.

Поклонники у продукта, конечно, будут, но не настолько много, чтобы в одном месте их обнаружилось двое. Возможно, в десяти-миллионной Москве кто-то и будет играть по модему, но в менее населенных регионах придется платить за "междугород".

Уровни. Открытие трехмерные конструкции, изредка попадаются комматки, туннельчики, коридоры. Есть лифты. Встречаются телепортеры. Есть специальные площадки для сверхдлинных-сверхвысоких прыжков. Иные говоря, все достаточно наворочено для начала 1997 года, за одной только напостью — не убеждает (некто Станиславский кричал в таких случаях. "Пошли на фиг! Не верю!"). Впрочем, уровни сами по себе — пожалуй, наиболее доработанная, сбалансированная и доведенная до ума часть игры. Скройные, но пристойные текстуры. Местами довольно красиво.

На атаках, как водится, живут зери.



может залететь шаткая пуля); защитную сферу можно вращать так, чтобы на место поврежденных секций встали новые.

Однако все эти достижения глотнут из-за кривизны реализации (что-то даже в порядке), омерзительной динамика (ничто не спешит, у робота явная гиподинамия) и паршивой графике (скорее

фишка, висящая в воздухе, дырующая либо жизнь (100%), либо смерть (тоже 100%), — зависит от того, как упадет монетка. Мне, что характерно, обычно не везет. Поскольку любителей опытов из серии "50 на 50" в мире не так много, самое правильное применение для этого мозаичного глаза устройства — автоматная очередь. Подстреленный бонус взрывается и покрывает удивной валяной достаточно большую площадь.

Терроризм в игре вообще моден. Если вы робот на последнем издыхании, а радвашком нагяляз компьютер, то можно подорвать себя, и взрывом разнесет отталкиваемого персонажа. Смешно.

При всем том игра обладает потенциально пристойной графикой. Все полностью трехмерное. Искажений и ошибок не респективны почти не выявлено. Разрешение — слабое. Камеру можно убедить показать робота со стороны (но вид с колпота удобней в силу производственных соображений). Не хватает лишь художественного оформления. Пожалуй, более неприглядных взрывов я в этом году еще не видел. Более убогой и неубедительной стрельбы не встречал за всю жизнь. Художники явно бездельничали, даже не пытались помешать программистам "кодить" этот беспредель. Есть что-то непонятное и в графике в целом. То ли линия толкова-

ты, то ли палитра плохо подобрана, то ли текстуры примитивны (особенно небо — редкое качество), но реализма нет. В умелых руках лопотные Build engine'y убеждают проникновенней.

Под статью и звук У



стрельбы — такой, что меня не раз пытались выгнуть из любимой 18-й палаты, а я сам, прислушавшись и пролинувшись, пытался повеситься на галстук. Жизнь спасла лишь кнопка, отключившая колонки.

Но страшнее всего, бесспорно, динамика сюжета. На экран можно смотреть раз в две минуты. Можно спокойно разговаривать по телефону. Можно изыскать от врага и проходить миссию часами. Можно не играть вообще... А ведь задумка была, и была она не такой уж скверной. Если б игру делали прямыми руками, не забывая при этом о стильном оформлении, то из S.C.A.R.A.B., возможно, что-нибудь да вышло. А так — загубили на корню...

— X.Мотолоз

Системные требования
Pentium 90
16 Mбайт RAM
4-скоростной CD ROM
Windows 95

★ Dub Media
★ Electronic Arts

74%

30%

50%

ИНТЕРЕСНОСТЬ

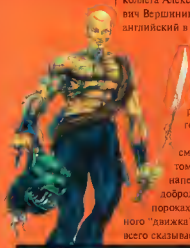
S.C.A.R.A.B.

49%

Нечто в тени, или Новое SpriteShow

— А ПОЧЕМУ ТЫ ТАКОЙ КРЫТОЙ?
— А ЭТО ПОТОМУ, ЧТО Я СМОГ
ТЫ ЗНАЕШЬ, ЧТО ТАКОЕ СМОБИЗМ?
— НЕТ.
— И ЭТО ДАЕТ ЕЩЕ БОЛЬШЕ ПОРОДА
ДЛЯ МОЕГО СМОБИЗМА.
ШИШКА АННА-МАРИЯ

Опыт показывает, что скриншоты из многих хороших игр смотрятся неубедительно (примером тому блеклый на бумаге, но куда как играбельный *NurekBlade*). Но мать-природа охоча до подстав, а потому ученые-игрологи недавно открыли такое сплошь и рядом творящееся явление, как "Распрекрасные шоты", вынутые из абсолютного и нерушимого отстоя и мажущие с рекламных журнальных разворотов". И в самом деле, картинка из свежеевлетеленной игрульки, называемой **Shadow Warrior**, смотрится очень даже ничего. Хотя внимательный наблюдатель найдет в них до боли знакомые искажения перспективы, а опытный глаз немедленно поставит диагноз...



Диагнозы принято писать на латыни, но в данном конкретном случае древние римляне подоходящего термина не заготовили. Нужно иностранное слово сообщил мой аргументированный поклонник и коллега Александр Виктор-ович Вершинин, учивший английский в спецшколе (увернет, что КГБ). Итак, диагноз — это Build Engine, или, говоря по-русски, Дюк голимый.

Но самое смешное состоит в том, что при всех наперед известных добродетелях и пороках этого затасканного "движка" в этот раз более всего скрывается место, из

которого росли руки деятелей, адаптировавших его для своих подсобных нужд. В случае с *Blood* и *Redneck Rampage* руки, и руки крепкие, как и положено, росли из плеч. Что же до *Shadow Warrior*...

"Горе мне, горе..." — проносится в таких случаях по нашим страницам. Горе мне, горе! Но ведь кому-то же надо исполнять эту грязную работу (благо, возможность такая есть, поскольку пока доступна лишь *Windows*-версия этого "творения") — предупредить читателей, чтобы те не вляпались.

Текст движется вглубь вопроса Возможно, что я сильно преувеличиваю, и не все так паршиво. Возможно. Но, дорожке мои, нуисный, я ставил тайные опыты на многих людях! Результат отрицательный. Местная пресыщенная красивыми образами публика — в ужасе. "Мы-сами-люди-не-местные" тоже парашахются.

Создателям SW удалось подобрать такие спрайты, что разница между 800х600 и 640х480 отличается скорее "термозомом", нежели чем-либо хорошим. Те же, кто играет в старом добром VGA-разрешении, тоже ничего не потеряют. Но и не приобретут. Творческий подход при

производстве спрайтов позволил наконец провести давно ожидаемую смывку города и деревни и стереть различия между сакральным и профанным. Сиречь между асфальтом и низом. (Вы меня поняли.) При этом низам даже слегка полетело: хотя пиксели и колют глаз (впрочем, "пиксель глаза не выскочит", как гласит известная североамериканская побасенка), ощущения от графики в 320х200 более приятственные, чем, скажем, а 640х480, — она (очень низкая графика) магиче, и происходящее в силу размытости не имеет ничего общего с дешевыми картонными декорациями дзеззкого провинциального борделя.

На самом деле, объяснить, почему *Shadow Warrior* смотрится так по-ишиски (по мнению большинства — хуже, чем сам "Дюк"), довольно просто. Игра случилась предельно алаповатая, кричащая и безвкусица. Китчевая случилась игра. A Build Engine — а силу

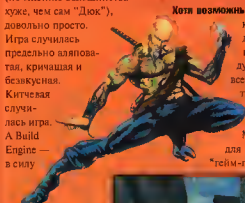
своей врожденной глупости — требует от дизайнеров и художников умения маскировать искажения перспективы и прочую "псевдогидеишность" аккуратно-



стью спрайтов и правильно подобранными текстурами. Не произошло. Не довелось. Не случилось. Грубость во время работы и самой работы, а также из рук вон плохая настройка привели к краху.

Игра откровенно популя-ская. Плавнина. Хотя плавин этот давно уже облезла. Назад — "—", можно получить консоль, привычную добрым людям по Quake. Толку от нее почти никакого, о невозможности что-нибудь нормально настроить во время игры будет сказано ниже, но каково, панове, популяйтебо!

Хотя возможны варианты: кому-то эта дичь может прийтись по душе. Больше всего новое творение 3D Realms напоминает Mortal Kombat для какого-нибудь "гейм-гига". Но буду





честен: МК, даже в свои славные годы, демонстрировал куда больше художественного вкуса (хотя дозы все равно были гомеопатическими). SW же по безвкусице может затмить все. При этом игре очень, очень нагорожива, если просто перечислять ее возможности, то получится, что она ничуть не хуже, дадим, того же Blood'а. Но то, что в одном случае создает ровный мир, в SW воспринимается как издевательство.

Огромный выбор страннейшего оружия, стилизованного под сюжет, — какие-то кусточно-мафиозные выжимания отношений с позиций грубой силы. В качестве оружия можно использовать даже головы и торсы некоторых монстров. Зореванный и вполне солидный инвентарь. Стоянное взаимодействие с окружающим миром: можно убить пускетчика из трески, взгромоздиться на его место и открыть шкальный шкаф по преобладающим

видам противника. Богатый набор сюжетного диалога: можно управлять автомобилем, посредством пульта дистанционного управления повелевать различными девственными настрой-

страми... Словом, игра переполнена неожиданностями (эфемеризм слова "шокада", признанным "тащить и не пущать" игрока, усомнившегося в масштабируемости проекта).

И в его бесполовости. Идеальным примером служит уровень за номером первым. Он мог бы быть единственным, ибо стопроцентно передает стиль игры (точнее, отсутствие такового). Глупо обсуждать набор оружия (и его абсолютную несбалансированность) или же построение карты. Карта тупая, но можно бить стекла автомобилей и урывать телефонные автоматы. Авторы игры в школе научили, что все должны потешаться по команде "долать". Но это пустяки. Самая смешная штука уровня: чтобы получить ключ, надо долго (толка вселенская!) управлять... игрушечными машинками. Пулит от трески машинки спрятан, ключ надо выловить лабиринтами, которых почти не видно.

Спрашивается, зачем этот драгоценный ключ нам нужен? А он нам и не нужен вовсе. Им открывается дверь, соединяющая две самые популярные комнаты уровня, попасть в которые можно как минимум двумя путями. Ну пошутить 3D Realms с этим ключом. А же говорю: ло-па-та. Полчас.

Но если тупость местного хохота

пересказу поддается, то ужасающую аляповатость художественного оформления SW с трудом передает даже фанатская бумага. Луки крови — малоубедительная дизайнерская идея, ей тяжело быть единственной. Кровавые следы от ботинок, это стильно-гигиеничная мелочь, но хорошо было бы подчеркнуть эти отпечатки хоть чем-нибудь действительно занятным (о новом я даже не заикаюсь). Но — пустота космическая.

После этих нироднохозяиственных достижений нет уже никакого смысла ни в прозрачной воде, ни в возможности стрелять из "Узи" по-македонски, поскольку для этого придется играть, в это почти не выносимо. В протизном случае, надо наступить на горло собственной песне и топтать, топтать, топтать...

3D Realms оказалась способна

даже уйти от устаревшего и жутко неудобного setup. Настройки, доступные во время игры, минимальны. Сетевые баталии (в нашем распоряжении IPX, модем и доступ к глобальной игровой службе TEN) — пожалуйста ковыряйтесь в setup. Потом пускайте игру. Не сложилось? Повторяем...

Разрешение экрана поменять удалось! Он же, родимый. Клавиатуру перенастроить? А с трех раз угадаете? Думаю, угадаете. Какой там год на дворе? Пидите, Шура (Вершинин), они золотые... Я только теперь понял, почему озирающиеся Blood и RR товарищи, так рады нормальным настройкам во время игры. Только потому, что динозавры так и не вымерли...

Вразумитель-

ного объяснения происхождения найти нельзя. 3D Realms образцово-показательно села в лужу. Позорнейшая для такой солидной компании.

Рекламный зал наваливает Shadow Warrior, крича о новизне. В игре нет ничего нового! Главу трудно найти даже косметическую привку. Нет такого недостатка DN3D, который ни был бы нам вновь подарен. Но если дядя D обладал определенным стилем (карты как карты и технологический уровень соответствовал даме выхода), то в нашем кошмарном случае нет ничего, кроме жутких спайтов...

— Х.Мотолов, оскорбленный в лучших чувствах, возмущенный до глубины души бескрайностью хахуры и наглостью саморекламы первого кандидата на титул "отстой года".



Shadow Warrior

★
3D Realms

35%

ГРАФИКА

30%

ЗВУК

10%

СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

23%





Парашютисты — это не беда

— С НАСЛАЖДЕНИЕМ ПОСЛУШАЮ САМ.
— А ВОТ ЭТОГО НЕ СОВЕТУЮ...
СЕЙЧАС ЗДЕСЬ СРЕЛБЯ НАЧНЕТСЯ.
(ИЗ ПЕЛЕРИНА)

Опыт Shiny Entertainment, бывшей некогда разработчиком легендарного Earthworm Jim'a все-таки сказался. Получается, что такое не проходит. Принципиально. Ужимки прут толпами. Прыжки совершаются чертовыми дюжинами. Идеи молниями блещут. В редакции веселый разброд и радостные шатания. Верстка изумленно и поголовно пиялится в Wiener PRO, какой день оккупированный MDK. И это после в общем-то победного шествия демо-версии, случившейся месяц с небольшим назад (см. наше превью в #2).



Бытует мнение, что MDK = Murder Death Kill. Альтернативная точка зрения свидетельствует, что MDK = Max, Dr (Fluke Hawkins) & Kurt. Первый вариант названия — синоним страшного массакра, второй — имена персонажей. Аргументов может быть много, смысла расшифровывать название — никакого. Не упало вообще.

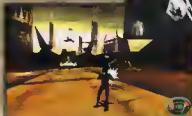
Зато упало сама игра. Уж упала, так упала. Игре лишь внешне похожа на 3D-шутер. На самом деле это аркада, его скимлирующая. Есть у Настоящей Аркады очень специальная динамика, отличная от всего остального и ставшая все на свои

места. Есть в отсутствии возможности сохранять игру во время прохождения уровня что-то из области злобных подстав. Есть во всей пронскающей вокруг красоте что-то, 3D-шутерам недо-ступное.

Основной вид на творящиеся в MDK бесчинства — "из-за спины" спяного прокалника. В этой "позе" происходит большая часть боевых действий (далее — Бэдэ), работает вертикальный втропирис, можно любоваться видами окружающего естества, прыгать и плавнироваться, используя некий парашютоскоп, цепляться за край пропасти (плоскости)... Именно в этом режиме приключается главный момент нитрового кайфа.

Есть и другое. Пресловутая "снайпер-

оружия. Требуется тщательно шепелить мышью, причем в вертикальной плоскости. Впрочем, в игре не так уж много мест, где



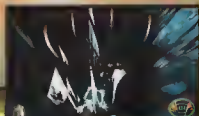
без этого режима не обойтись. Так что пертерпеть можно. Включается же он почти везде, поэтому сугубые "снайперы" могут отстреливать монстров принципиально через прицел. Общество дает ему свободу выбора, поклон ему в пояс.

Динамика игры заметно меняется от режима к режиму. В MDK хватает любимых



коридоров, но побоища все же происходит на открытых пространствах, где стоять столбом во

время активных Бэдэ смертельно опасно. И больно. Звмать-старушку. Однако MDK сильно

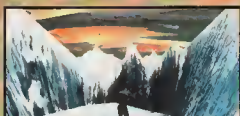
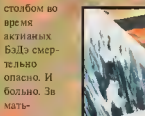


не только сечами на свежем воздухе, не только монстрами, валяющимися со всех сторон, и даже не их кривотой, но — духом.

Повторюсь, как последний пикейный марзаматик: опыт работы над мыльной оперой о подвигах кольчатого EWJ дорогого стоит. Сказалось это и на сказке, и на самом процессе. Формально являясь 3D-шутером, в действительности же MDK — это объемная версия классиче-



ской плоской аркады. Как минимум по трем причинам. Во-первых, надо старательно прыгать. Не просто куда-то запрыгивать, а настоячно, рискуя сорваться, совершать восхождения. Во-вторых, уровень можно условно поделить на сегменты, каждый из которых минуете без





ах-раба.
Есть
комнаты,
есть
поворо-
ты, но
сюжет
прямой,
как

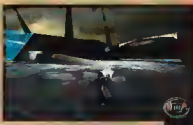
талка, и проходит единственным способом, шаг влево, шаг вправо — не помогают. И к совершенно необычной для игр, подобных D, Q или DN3D в равнение, несомненно, происходило на них, смотрятся, простите за выражение, трикстерские аркады. Так, в MDK, помимо "обычной" сюжетной линии, сплошь и рядом обнаруживаются странные состояния героя, падающего на планету в начале уровня или спускающегося на доске по очень крутому туннелю. Попад в подобную переделку, наш парень обычно не имеет возможности вести огонь и удовлетворяется лишь телотрапезацией и сбором бонусов: отличен от стандартного и ракурс. Посадку на планету я, к примеру, довольно долго воспринимал как видео (в игре имеется мелкий глюк — некоторые из таких реалитов не реагируют на мыш).
Тот, кто еще не забыл о пяти способах употребления свиней, приносящих неминуемую победу костюмированным червям в битве со злом,

поймет, что на каждом уровне найдется что-то неожиданное и радикально новое. Для ценителей высокого и деликатного надо непременно сообщить, что MDK не сводится к простой стрельбе: минимальные шевеления мозгами гарантированы. Хотя бы потому, что на любом из этапов присутствует некоторое количество головоломок (запорок) с открыванием

дверей. Для продолжения Бэдэ придется куда-то выстрелить, забросить гранату, что-нибудь подвинуть, сломать... Поначалу головоломкам сопутствуют прозрачные подсказки, к которым быстро привыкаешь, и искусство мыслить в MDK духе становится как бы автором "Я" играющего. Все же удивляет такое редкое нынче качество, как чувство меры, проявленное разработчиками игры: однообразно даже и не пахнет, ах, да ладно, решается ровно те пять минут, в течение которых интерес не сменяется отвлечением.

Игре претят медиолобные тупики, жалкие ложушки, безразличные места в необъятных действиях. Ежели безголовой игрок пустил на ветер ценный бонус, следовательно, не в состоянии открыть сдвинувшую дверь, то ему обязательно предоставит еще одну попытку. Великодушно и по-отески.

Н ет никакого смысла расписывать вкусы и веселые пизмоинки, вкрапленные в каждый сантиметр пышного и душевного тела игры. Фактически, MDK — это красивая пародия на шутеры.

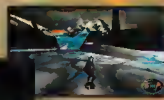


раз-
ыгра-
ая
ко-
ро-
ру
про-
сто

невозможно не улыбаться. Проще быть серьезным и прийтись за обоснования уловочек для рецензии моментов —



графики, звука, музыки.
Музыка MDK — вещь в себе. Определенно, создатели игры какое-то время посвятили изучению законов классического художественного кино и их последующему применению. Каждой сцене соответствует определенная музыкальная тема, настрой и ритм которой очень точно отвечают накалу страстей в игре, интерьеру, положению на фронтах и прочим факторам. Слушая музыку и только ее, уже можно представить себе, что происходит в той или иной картине. Помимо драматургической точности, темы просто очень красивые, приятны и достойны самых искренних похвал. Звуковые эффекты, шум, создаваемый монстрами и активными предметами, тоже отнюдь не вторичны: отлично ложась на музыку, они блестяще дополняют видеоард и усиливают и без того мощные аудиопропространства.
Графика MDK — песня номер два. Игра производит впечатление высококачественного мультфильма (разумеется, это похвала). Тысячи цветов, 640х480, разнообразие текстур. Основной engine полностью трехмерен. Монстры и элементы уровней созданы из очень сложных полигональных моделей, а вот сам главный герой и некоторые бонусы спайтоные. Впрочем, совмещение спайтовой графики и 3D не привело к



обычно неизбежным в таких случаях ошибкам, более того — явилось "виной" нескольких симпатичных графических эффектов.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
Pentium 60+, 16 Мбайт RAM, 17 Мбайт на HDD, 2-скоростной CD-ROM, SVGA

Плюс ко всему, авторы не поленились задействовать великое множество специальных графических изысков, некоторые из них уникальны: прозрачные и полупрозрачные плоскости, отражающие поверхности, туманы и дымки, небо с многоуровневым скроллингом... Похоже, это первая игра, сочетающая в себе все эти аксиомы. Единственное, что малоречиво отсутствует, — это динамическое освещение. Нет никакой возможности осветить темный угол ракеты, что несколько расстраивает.

Но MDK и без того нагружен наворотами до такой степени, что скорость работы программы просто удивляет. Уже с Pentium 90 можно смело включать максимум детализации и не ждать следующего кадра...

— X.Motolog



★Shiny
★Interplay

93% ГРАФИКА
100% ЗВУК
90% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ

MDK

94%

Дураки. Дороги. Кривота!

IS THIS A PLACE
I'VE USED TO CALL
FATHERLAND?
(DIE KRUPPS)

Минимализм шагает семимильными шагами. Сложное сделать легко, особенно потому, что, сделав плохое и сложное, легко оправдываться. Но: все больше появляется смелых и решительных людей, не боящихся мастерить нечто ультрапростое. Accolade нашла в себе силы выпустить настолько примитивный автосимулятор (не пугайтесь: "примитивный" не есть плохой), что отдел симуляторов, не задумываясь (а у них это в почете — долго чество в затылке, обсуждая симулятором чего мог бы стать Quake, если бы...), отдал его на поругание в... Не выйдет, г-да хорошие, кстерить и без *Test Drive Off-Road* есть что.

А все почему? Ич, видишь ли, не понравилось, что все управление занимает дело клавиш. Со звуковым сигналом.

Который явно подтверждает выработанную еще до меня теорию, что *Test Drive Off-Road* (с прилетом от Elite Systems Ltd. и Accolade) — игра для тех, в чьи выдовые особенности входит тяга к ниспояванию классов в беспрестанной пробке. (Если бы в описываемой игре была доступна модернизация автомобилей, то наверняка отсутствовала бы возможность модернизировать гудок. Так что гудите с нами, гудите как мы, гудите лучше нас!)

Но в TDO-R и не пахнет модернизацией. Настройк и ремонта повреждений там тоже нет. Равно как и самих повреждений. Нет и бензина, и вытекающих из него пит-стопов. "Суете все это, ну ее в лень", — заявили разработчики и напроць лишили игроков

сложностей такого рода.

Полгую, читатель, узнаю, что его немилосердно лишили сложности, заинтересуется вопросом: а что же осталось после ампутации? Ответим: осталась трасса, продолженная по лесному, зимнему,



пустыному либо холмистому бездорожью. Соответствующие распутище машины. Минимально разнообразное соревнование между ними. Адекватное звуковое сопровождение. И очень-очень грфика.

.EXE уже обсуждал любовь дураков к отсутствию красивых дорог, а также издолжончоничество русского народа перед джипами и всасчскими внедорожниками. Тема эта пользуется симпатией и у производителей игрушек. Марка

"4x4" звездена до невозможности. Каждая новая игра! гордящаяся грязью, песком и прочими поведми для привода на каждое колесо, вызывает у играющей публики стабильный интерес.

Думаю, *Test Drive Off-Road* исключением не станет. Еще бы, наруду дали на настоящем Hammer'e покататься (не "Широкий", но тоже круто)! Сильный аргумент, машина

красивая, вызывающая всяческо... В общем, разные эмоции. Многочисленные А тут и порудить можно, да и на себя за биринкой посмотреть с разных точек, а потом, после утомительной гонки, еще и кино о себе, лобном, погонять "Глян-ка, Зипка, как я эту с. на Jeep Wrangler на повороте сделал!.."

Зинаядз таинится и восторженно сопит. Ласточка моя...

Благодаря ультракрасивой графике, все в TDO-R смотрится несколько неатурально: игрушечные машинки, не пвчские, месят и грушевую грязь. Но как же красиво месят! И, что особенно важно, невяпржжно.

Слово "завирки" — не про эту игру. Лоуномг произойдет дитя бы. "Легкость и душевная чистота!" Рассуждение первое: салить на внедорожнике по дороге — глупо и противостоветвенно. Пустяки! Рисуем на трассе без колес десяток чеплоутов, обязум играющих их пересечь (в чеплоуны широкие, и вообще замет-

ные), и пусть себе петляют в трех соснах, пока не износат. Будучи не сильно глупее юзеров, компьютерные игроки в кучи сбиваются только на узких участках. Вероятно, для того, чтобы их было проще объясжать. Но на открытом пространстве даже они понимают, что лишняя елка не поможет нам срезать. Елки, правда, ни нахралом, ни сосредоточен-



ной нелюбью не срезуются. Сломать зграждение или испортить пейзаж нерально. Даже и не думайте об этом.

Ради все той же простоты: мучиться, беспокоясь о проколотах шин и разбитых стеклах, тоже не стоит. Починить машину в игре нельзя. Потому что ее нельзя испортить.

Можно, конечно, пересеруться, но и это не страшно. Допрыгавшегося познумит и поставит на ноги.

После этого все можно всех догнать и перенять. Дело житейское, как говорил Карлсон, сын Карла. Игра-то посылная. Предназначена для "поотгизиваться".

Есть в ней, конечно, и соревновательный элемент. Три уровня сложности. Смешанная лига (открытый чемпионат) и четыре профессиональные, в которых состязаются машины одной модели (или, если хотите, марки, поскольку энзвально в игре четыре автомобиля

Системные требования
RAM: 16 Мбайт
RAM: 2-кратной
CD-ROM: MS-DOS



разных марок (моделей). За победу в каждой из профессиональных лиг (при условии, что вы любите HARD-сложность) дается по призовой машине. Так что читали или старанием количество авто можно, не напрягаясь, удавить. Что полезно, поскольку машины достаточно честно отличаются не только экстерьером, но и своими повадками.

Сомневающиеся могут попрактиковаться, попробовав по четыре типа ландшафтов (перечислены выше) и по две трассы на каждом из них. По задумке авторов, это должно обеспечить достаточно разнообразие.



С большим сожалением отмечаю, что жертвой простоты и легкости стали физические характеристики трасс. "4x4" — это, конечно, не по-детски, но все же не настолько, чтобы не замечать разницы между дорогой, снегом и лужей. Но если в игре такое различие и существует, то ощущается слабо, вплоть до незаметности.

сти. Так что кого-то слишком уж заносило, аертело апочком или кто-то где-то буховал — не мечтайте. Тула же иду и те, кто думает, что передачи надо переключать самому, и испытывает по этому поводу легкое желудочное недомогание. Не надо нам лишних трудностей. Не важно, как объект дела с натуральным Jeep Wrangler, Land Rover 90, а рано и любым другим прототипом машин из TDO-R, но в игре для переключения передач даже клавиши не предусмотрено.

Ласковое меню позволяет настроить кучу всяческих буржуазных штучек: один из камер десятков, можно включать/выключать разнообразную индикацию и регулировать... но... Внимательный игрок может обнаружить все эти настройки на клавиатуре, во время игры. Но самой ценной, любимой народом и уважаемой а высших кругах должна стать клавиша F12. Если а заблудились, потеряли направление, ориентиры и цель а жизни, не доверяете стрелочкам на экране — нажмите F12 и аернитесь к последнему чекпойнту.

З то ничего, что я таким телеграфичным стилем? Продолжаем проникаться духом воспоминания. Test Drive Off-Road будем

воспринять за графику. По нынешним меркам — быструю. И по любым меркам — хорошую, даже отличную. Благородный подбор цветов, проработанные модели. Не паникуйте, без излишества, но так, чтобы было красиво. Графика старательная, небо



такое голубое-голубое, снег такой белой-белый. Елки, если не слишком близко с ними обшарься, аыглядят относительно трехмерными, трехмерным родно настолько, чтобы быть пушистыми и, при необходимости, заснеженными.

Зак. Грохкий. Клаксон, ре а дагателя. Гул. Скрежет тормоза. И так далее, натуральный шум больших машин, покрывающих бездорожье. Что еще надо, особенно при наличии музыкальных треков на CD (Gravity Kills, TVT Records)!

Графика, текстурки, прыжки-поаороты, пыль из-под колес — асе это спасает игру, аытывая ее из болота принципиальной примитивности. Все же игра мягкая, добрая, ненавязчивая — авторы никого не хотели раздражать. Игра



прикольная, аселяя. Поддерживает модем. Поддерживает старый добрый экран а двоих. Веселитесь, короле, жизнь коротка!

— X.Мотолог



Ваше слово, товарищ Кольт!



Жанр предписывает брать бизона за рога. Бери: вас зовут **Джеймс Андерсон**, жену убили бандиты, дочь тоже не пионеры уворовали, на руках список самых опасных преступников (из категории "Wanted!"), действия происходят на Диком Западе, времена самые что ни на есть разгульно-ковбойские. Так чего мы ждем?

Если вы поклонник от души нарисованного добра с кулаками, то, чует мое сердце, LucasArts, создавая компьютерный вестерн **Outlaws**, именно о вас задала. Особенно, если вы



давно уже замечали за собой нездоровую тягу к стрельбе, умасленной сюжетом и проблемами типа "я тут нашел лопату, что же мне с ней теперь делать-то?", и к ковбойской тематике. Грядущий юбилей главного настуха Североамериканских соединенных республик Клинта Истауда отмечен весьма пристойной и очень нестандартной игрой. Самое важное —

Outlaws ни на что не похожа, и сравнивать ее практически не с чем. Разве что с **Redneck Rampage** (см. в этом же номере). Но сравнение это иа курицах завяжется и на курицах же и умрет (апрочем, есть еще колодезные запилы). Уж было бы велии уникальные Штутные.

А ведь, казалось бы, всего-то и забот было, что присовокупить к engine'у от **Dark Forces** и **Rebel Assault 2** полупустынный оакутесный интерьер, да напшиговать действо межуовисевыми аставками от знатных Lucas'овских искусников-аниматоров.

В них-то, в художниках и дизайнерах, все и дело. Все-таки профессионализм — не самая последняя ащя. А еще боевой опыт. И чувство стиля, близкое к абсолютному. В общем, получилось. Да так, что не стыдно показать первой учительнице и не жалко, что лошадки не убиваются. Кстати, курь отстреливаются на раз. Перья летят...



Мирь асе-же создает не одна Origin.

Мир **Outlaws** в большинстве случаев — город. Не пугайтесь, в исследуемые арена городки были небольшими. Но пристойными: бардак, салун, банк, церковь и так далее по нарастающей коллективной морали.

Любимый город спокой-но спать не может. Для этого в нем слишком много бандитов. Желательно перебить всех, но для прохождения уровня достаточно одолеть или убить одного из главных злодеев — из числа тех, что изображены на уже упоминавшемся идакатике "По ним плачут асе".

тюремь США. Стержень-ые мерзавцы могут прятаться, а могут и не спокойно прогуливаясь по мирным доселе улицам родного сити. Вследствие чего необходимость лазить и галопировать по крышам, делать подкопы и всячески терзать себя а поисках очередного ключа может и не возникнуть.



Дело тут вот в чем: в игре три ключа (к счастью, собаки-ключника нет), и на любом уровне используются все три (безоговорочно). Теоретически, исласология построения этих самых мэлов основа-



на на
минимал-
ной логике:

интик на ключ не запира-
ет, но в стое сена (услов-
но) может лежать ключ от
банка, и так далее и тому
подобное. Только не
задумайте пуститься в
попобные рассуждения:
главное в игре — методич-
но прочесывать все и вся,
то, что плохо лежит.
Станет полетче с оружием,
сложится кое-какой
инвентарь — а там,
глядяшь, и ключи сами
собой найдутся. Но даже
со всеми отмычками
среднестатистический
этан придется истоптать
шару раз по всем направ-
лениям, выучивая место-
нахождение достопримеч-
ательностей.

экстенсивных
инстручек (слабали бы
двдцать видов айтечек —
аут вам и разнообразие!), а
только заподниением его
экзотическими и слож-
ными объектами. Инвен-
тарь, по определению,
предназначен для прохож-
дения "тонких" мест
уровня и решения сопут-
ствующих проблем. Здесь
это ясно как нигде.

Пожалуй, с сопутствую-
щими проблемами все
просто — скажем, лампа
освещает темные коридор-
ы, на ней отмечено,
когда кончается масло,
вишник.

Но бывает и похуже.
Пробравшись в некоем
неясном месте, я обнару-
жил, что в
инвентарном
списке
появилось
нечто, более
всего напо-
минающее
окаменеше-
е червяка.
Позже

выяснилось, что это была
палка, которой надо было
подпихнуть ящик, закры-
вающий дыру в стене...

Квеста, короче, не
сложилось, да и сложиться
не могло. Вся "адавенчу-
рность" игры укладывается
в рамки "подбирем все
что дадут" (происходит
"автоматом", отказываясь
потерять — выбросить —
невозможно). Опыт по
этой части вырабатывает-
ся довольно быстро, так
что даже завязятых непро-
тивившихся добру добыза-

нием это не
должно смутить. В concep-
иом счете ясно, что
лопатов надо копать,
остальное прехолаще.

Так или иначе, от
поиска секретных
мест не отбоярится.
Жанровая принад-
лежность. Совст-
вечен, как вечно компью-
терная игра: интуиция +
нездоровое любопытство.
То есть элементарное
желание играть по прави-
лам, предложенным
авторами. То есть, в
конечном итоге, просто
доброе чувство к игре. И
тогда ноги сами собой
понесут вас во все дыры и
лазы, навик, опыт и мозги
заставят ползать на
четвереньках, сидеть с
крыши на крышу, нырять
в колодцы. К слову,
пресынутые (потому что
надосли, устал) прыжки
по крышам требуют
минимальной ловкости
(рук, разумеется), но это
единственная аркадная
подстан Outlaws и к тому
же вовсе не обязательная
для просто прохождения
игры. Вот почему лукаво-
ское творение показало-
сь мне таким приятным и
даже расслабляющим.

И еще одно. Игра
выпадает из уже начинаю-
щего складываться
туповатого стандарта. Чем
в первую очередь и
хороша. Стильная игра.
Или, если жестче отно-
ситься к словам, —
тщательно стилизованная.
Никаких опротививших

чужих, созданий
ада и прочих
лорд-слы-палы-
кибер-какодемо-
нов. Нет, кругом
обычные техас-
ские пацаны, воору-
женные обычными револьве-
рами, обычными винтов-
ками, максимум —
обычными динамитными
взашками, или, в самом
наизюккозливнейшем
случае, обычным пулемет-
ом. То есть не то, что
никого молниями не садит
по вашему истерзанному



родимчику, — даже
электричество еще не
изобретено. Повторяю:
старорежимная благопри-
стойная тишь да гладь и
справедливость.

В свою очередь, вам
даже жалкого "Уэн"
повержать не дадут.
Десять видов оружия —
вроде бы разнообразие.



Системные требования:
Pentium 80, 16 Мбайт RAM,
4-скоростной CD-ROM,
Windows 95

Но разнообразие местного музейно-красоведческого значения. Нет лишь зуба мамонта и булки Василия Ивановича. Зато есть два "выпорожмера" двустволки, мало чем друг от друга отличных (кстати, оружие весьма слабое — сомнительное — по сравнению с традиционно высоким рейтингом этого замечательного действа в аналогичных играх). Что еще? Кольца, разумеется. Классический винчестер, в том числе и с оптическим прицелом. Велю из разряда "это что-то!", особенно с этим



дом. Нечто однозарядное, но очень крупно-однозарядное. Удобнейшая штука. Легко крыше и сайку себе в кармане не подозревающих диланов, не забывая делать на прикладе соответствующие зарубочки. Двадцать пять зарубочек — орден Дружбы народов, полсотни — Золотая звезда Героя Техасской Народной Республики...

Да, можно ножи метать, можно и за... стальной

нажимая кнопочку, чтобы вложить патрончик. Если винчестер десятизарядный, то можешь десять раз выстрелить, потом будешь десять раз кнопочку нажимать. Так вот, эта дополнительная клавиша удивительным образом меняет весь геймплей. Все ощущения и эмоции резко перестраиваются, нахрап пропадает, и начинаешь суетливо прятаться за каждую стойку — чтобы набить магазин вдумчиво закончившимися патронами. У владельцев двухкнопочных гриззлов начнется сложный период подбора удобной раскладки клавиатуры. Между прочим, всем рекомендую попробовать ту, которую предлагает LucasArts: ощущения странноватые, но играть удобно.

Итак... сейчас будут выводы. Outlaws — игра, интересная именно нестандартностью и открыто декларируемой неприязнью к общим местам. При базальном (если не сказать — устаревшем) engine'e (правда, пересориентированном на DirectX3) игра отличается редкостной, интуитивной графикой. Все персонажи и большинство предметов нарочито сделаны в стиле "рукотворная анимация", благодаря чему Outlaws

воспринимается как мультфильм. (Правда, при этом очень кривенькая панель с изображением характеристик игрока смотрится как рисунок первоклассника и трактуется исключительно как издевательство...)

Главное же, что такой стиль удалось совместить с трехмерностью помещений. Лестницы, балконы и прочие конструкции — честный 3D. Плюс выполнены все суровые требования времени: тени, высокое разрешение, минимальный набор эффектов. При этом графику без особого лукавства можно назвать быстрой.

Но... если бы игра сохранила бы свой стиль, если бы монстры были "настоящими" (не валились бы вперед ногами и не пугали бы своими пикселями...)

Х. Мотолоз



★ LucasArts

80% ГРАФИКА

7% ЗВУК

90% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

Outlaws

90%

пулемет есть. Страшное в сравнении с остальными приборами искусство. Уникальное. Но, повторюсь, — станковое. То есть, если в кармане как-то тащить удается, то стрелять можно, только встав в ступор. А как ни вставишь! Вещь-то станковая.

Вот тут суть. Соображения некоего железного реализма заставили разработчиков сделать все оружие перезаряжаемым вручную: выстрелил —

БУДЬ С НАМИ, И МИР СТАНЕТ БЛИЖЕ



ПОРТАЛ

НОВАЯ ИНТЕРНЕТ-СЕТЬ КОМПАНИИ ТЕЛЕПОРТ-ТП



ТЕЛЕПОРТ-ТП

ТЕЛЕПОРТ-ТП

■ ТЕЛ.: (095) 2345678 ■ E-mail: info@portal.ru

■ ФАКС: (095) 2345677 ■ HTTP: www.portal.ru

Поставка оборудования и услуг осуществляется компанией "TECHNOCOM Ltd"

Долгожданная встреча с драконом

У ВАС ЕСТЬ "МОЛОТ ВЕДЬМ"?
МНЕ ДЛЯ РАБОТЫ НУЖНО...

Все хорошее приходится. Нет, не так: приходится даже хорошее. Или еще точнее: хорошее и то приходится. С **Quake Mission Pack #2: Dissolution of Eternity** именно это и произошло. В нашу речь входит выражение "неплохой add-on к Q". Потому что плохих еще не было, а ребята из **Rogue Entertainment** (разработчики; любопытно, что id выступила публикатором этого продукта) хоть и потрудились на совесть, но ничего радикально нового не сотворили. Да и не собирались. Угешает одно — долгожданная встреча с драконом...

да всю линейку средств массового уничтожения и бонусов, присущих Q, а для услады фантазиков-мракосбесов к ним дорисованы пять модификаций.

Во-первых, появились варианты обоих пиллган'ов под новый боеприпас, названный Lava Nail. "Горячие гвозди", понятное дело, красиво светятся, но их убойная сила возросла минимально. Гораздо страшнее модификации GL и RL: тут появились



оружие массового уничтожения: подлый же гранатомет отстреливает гранату, которая полетит к цели, разлетается на четыре части. Действительно, монстры топчут землю стадами, но это, право,



Часть 1: Соло

Помните кумовичего летучего гада из загашинок первой тестовой версии Q? Так вот, он все-таки явился миру. Правда, не в столь революционном обличье. Год с лишним в утробе — и итоговый получился серым и, на мой взгляд, немногим игрушечным. Но честно летает. Крыльями суетливо машет. От души плюет фазерболами и электрорезавками. Но —

зело живуч. И чтобы счастливо закрыть дверь, ведущую прочь из MP#2, на лету надо нвалить деревянный бушлат

Таково скромное требование гона под названием "The Story".

Суть дела: "Квак"

пройден, доблестный морпех (или как там его?) истребил Atragon'a из MP#1, наивно собравшись съездить в отпуск домой — навестить маму и заодно переловится, но по дороге опять угодил в какой-то левый шпратс, в из него в странное

попечение, где встретил скачущих монстров и нашел бузжак. А на бузжке ивчертано (письмен, разумеется, готические): "Тут, пареня, беда стрелась, и всех надо того... ну ты понял — порешить... Число, месяц, год 1253 от Р.Х."

Осталось лишь изучить свежайшее оружие, перебить, как заказывают, новейших монстров, в попутку прорубиться сквозь 15 уровней, шлопиво разбросанных по двум эпизодам, хлопнуть дракона и отправиться на сетевые ристалища.

Стрелим... Новое оружие есть хорошо развитое старое. Соблюдая традиции сериала Quake Mission Pack, курируемого непосредственно id'шниками. DE сохране-

кластерные боеприпасы. Ракетница палит сразу кварталом ракет, превращаясь в ужасное (но весьма неточное при стрельбе с больших дистанций)



жестко, такое оружие надо запрещать межународными конвенциями.

Получила свое развитие и тема Tründerhol'ta. Альтернативный девайс (с весьма оригинальным названием Plasma Gun) пускает жуткие энергетические шары, которые, взрываясь, еще и атакуют окружающих монстров. В общем, следующий шаг в воплощении лозунга "Давать шмелерам их же оружие!"

В сетевой игре доступна еще одна убойная штучковина: в компанию к топору





использования потопочных пулеметов, режущих машинков, шипов и отравленных мисоруба-

попадает гарпун, разрывающий пеллаться за стены или потолок и подтягиваться, игнорируя лестницы, лифты и официальные тропинки к водоопу. В отличие от шалого устройства в Shrak, крюк в DE не расходуется (то есть не надо беспокоиться о пополнении запасов).

Казалось бы, в Q достигнута аппаратура, сохраняющая здоровье персонажа, но роботам из Rode этого показалось мало, и игра украсилась шипом, который на какое-то время уменьшает чувствительность к вражеским взарам. Другой бонус — только то борьбе с гравитацией — реализует еще одно обещание разработчиков: времен ожидания Q наконец-то можно послать, не пользуясь чьей и не посещая специально отведенных помещений.

— оригинальничать

Все перечисленные извороч окончательно дегенерировали игру в жуткую кровавую бойню, не излучая ни в какое сравнение с "обычным" Quake'ом. Добрый десяток новых монстров, среди которых попадается такая элзотика, как праздничные мечи и оживающие статуи, в сочетании с большим количеством гадов "астеранов", замороченными уровнями, отличающимися огромным количеством настенных

При этом оружие хоть и стало вонисту страшным, осталось хорошо сбалансированным, и двухствольный гнушаться не стоит. Игра приятна во многих отношениях, на CD записана услаждающая слух (и актуальная) музыка; у игры есть стиль, столь же самобытный, сколь влисающийся в сериал.

Сериалы — они и в Африке сериалы, вне зависимости от того, про просто ли они Марио или про мужественного морского пехотинца, истребляющего ичадия Ада. Мейсон не знает, что он Мейсон, но притворяется Мейсоном. Рано или поздно он начнет сомневаться, а не Мейсон ли он, девушка рыдает на сеновалах, один включает телевизор, другие отправляют компакты в соответствующие лотки и дают команду "лялял!". Те, кто жлет продолжений, мимо MP#2 пройти не должны...

P.S. Самое смешное: в игре случаются землетрясения. По-английски — *earthquake*. Таким образом, как минимум по трем параметрам MP#2 — это больше Q, чем сам Q.



Часть 2: В толпе

Да, помнится, я обещал описать своим драгоценным вниманием тему "Deathmatch в свете add-on'ов". Потрудитесь.

Года, конечно, еще не прошло, но я уже готов сменить лозунг "EIM!" на призыв "DM6 через Shrak!". Приемлемы также воззвания "CTF!" и "TeamPlay Friendly

Разумеется, не стоит обсуждать новое Mission Pack'овское оружие и новые же уронки.

Хотя всеограшающий мотолот Scope of Atmapop заметно скажывается на стиле игры. Прямо скажем, позволяет зарабатывать фраты пачками.



Не ясно, хорошо ли это, но страху нагоняет. К количеству способов смертоубийства по сети MP#1 добавил лишь выбор между

"friendly fire" и "no friendly fire" для поклонников teamplay. У любителей этого развлечения появились шанс обострить ощущения и сделать игру более честной: в режиме Я придется заботиться о том, чтобы не покаречить своих. Единствен-

но, конечно, еще не прошло, но я уже готов сменить лозунг "EIM!" на призыв "DM6 через Shrak!". Приемлемы также воззвания "CTF!" и "TeamPlay Friendly

Новая кровь

Создатели трех продолжений самой сетевой игры прошлого года заботились о трудящихся, понимая, что забыть о тех, кто посвящает себя конверсии друзей во фраты, — преступление. Все в норме. Некоторые явные дарят нам несколько приятных уровней. В иных случаях речь идет о полном изменении стиля игры, а также важных отрядах, несущих свет, ет, етета...



ный dm-уровень творения Hrpnoic, судя по его размерам, предназначен для игры минимум шестерою и потрясает своими масштабами.

Shrak дал нам много больше.





То, что назвали Total Conversion

Пока бьешься один, оружие Shrak кажется просто прикольным. Но магические прибамбасы меняют весь настрой игры, ее ритм и ее манеру. По логичным причинам, из deathmatch безвозвратно исключен flint maker. Но все последующее оборудование делает нас счастливыми. Сенсационное явление: есть смертоносное оружие, после попадания которого наступает гарантированная смерть, но... через семь секунд. За эти секунды обреченный может успеть отомстить.

Я говорю об injector —



пробивающим любую броню (кроме, естественно, аниматора Penetration of Protection). Получивший идентификацию, раздается и



плавно воспаряет к потолку. Стрелять это ему не мешает. Есть только один способ спастись — подобрать сразу после ранения аптечку. Но в полете это сделать сложно... Время умирания зависит от здоровья и брони.

Не менее веселое средство HFG9000, вопреки традициям, не является самым смертоносным. Оно заставит пораженного conservar огромные прыжки и — если потолок низок — разбить голову. Ощущения специфические.

Самое же жуткое оружие находится в комплекте,



заменяем... тор. Это грохот mines. Нечто с похожим дизайном есть в SA, но там они не proximity mines, очень быстро взрываются, да еще за несколько секунд до взрыва выдают предупредительный звуковой сигнал. Мины Shrak живут больше пяти минут, обладают очень большой чувствительностью и огромной убойной силой: можно подцепить мину ко ду мостику, и прохавший по нему будет расщеплен на атомы. Две мины, установленные на выходе из коридора (их можно спрятать — и ни один неурат не догадается об их существовании), гарантируют уничтожение противника при



любом его здоровье и броне. С использованием мин тесным становится почти любой уровень.

Но за Shrak'ом есть и формальная новизна.

Эк, наша черная змея... Capture the Flag (CTF) — очень странная игра, предназначенная для осмысленного



teamplay. У каждой из команд появляется одна заветная цель: сохранить свой флаг и похитить флаг противника. В итоге — масса призовых очков и вполне осознанное побоеще. Тем лаче, что скватившего флаг вишно издичеки, хоругвь такая большая и красивая... Для CTF требуются специальные уровни — в Shrak их три.

Черное змея CTF подхватила Rogue, предложил выбор между "обычным" CTF, CTF с одним флагом на всех и CTF на три команды. Уровни для этой битвы в DE пригрозены неурной, но он один

Другая teamwork-новация — BugWar. Не "красные против синих", но "пауки против скорпионов". Чистый декор. QA бесплатно распространяет patch к Quake, позволяющий использовать BugWar 6es Shrak.

Заканчивая разговор о Shrak, стоит напомнить о его замечательной способности работать с уровнями оригинального Q

или же с иными дополнителными змалпи, положенными правильными образом. Это свойство не распространяется на другие аддоны, поскольку в них строго сохранено основное оружие, и игра на старых картах осталась игрой на старых картах.

Вслед дракону

DE в dm привнес не так уж и много: новое оружие отличается всосокрушающей силой и провоцирует жуткую бойню, одним выстрелом лишая жизни толпы народа. Специальный dm-уровень лишь один, он оптимизирован под все варианты борьбы за флаги.

Идеология "больше фразгов в секунду" принесла еще один режим сетевой игры в MP2 — TAG War. Эта разновидность templey (при неограниченном количестве команд) отличается могучим артефактом (TAG), захватив который, мы за одного фразга получаем целых три. Ощущения от такой игры странноватые, и мне эта идея несимпатична.

Другой страшный dm-артефакт: Vengeance Sphere — устройство, могущее за гибель своего обладателя. Сфера, красиво вращающаяся у вас на голове, потоком огня атакует вашего убийцу. Крова за крова, девчонки.

Кула важнее то, что все страшные бонусы в MP2 не растут в одном и том же заране огненном месте, а появляются в одной из N известных точек случайным образом. Так что "стопорный" QuadDamage становится бесполезно.

— X.Мотолог



Quake Mission Pack #2

★ Rogue Entertainment
★ id Software
★ Activision

ГРАФИКА
ЗВУК
СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ

85%

На троих

Опыт показывает: если не ждать от аркады ничего, кроме наслаждения, то, стреляя, пиная, подпрыгивая, двигаешься во все четыре стороны (вроде, это лишь искусственная иллюзия — по сути, перемещения происходят только вперед и назад), радуясь анимации и поведению персонажей, перманентно скрывающих врагов, можно потратить уму драгоценного свободного дня и ничуть об этом не пожалеть. Важно лишь никогда не грозить юному центру, попивая сок в своем квартале...

Особенно если под нашим заголовком аж три персонажа — кардинально различающихся своими характеристиками, а равно и ужимками, но, с другой стороны — по-детски пугливых как лягушки, что, впрочем, что такое дешево терпящийся несогласия-бунта. Шрек и Шрек в шпиге у рта, гадюка, встает потому что хиты изменились. Три пузатых и пухлячих молодых человека, три совершенно разных вида юности, отгадываются, особенно к спорту-физкультуре в бесчеловечном, шлепаясь по всяким Броукам и другим недобрым скитаниям и вечно крупным американским посылкам городского типа и образцово-показательным нормам, отбывают от крас-перзостки и выношатыв заветных голеников-кулаток на чужих кварталах.

Название этой бейды (от очарования которой, признаюсь, не могу отойти вот уже несколько дней) — **Three Dirty Dwarves**. Три грязных гнома — жертвы очередной аркадной игры. Жизнеописание, вкратце, определенно не равнодушное к киноно-принципам эпичности спорты делами. Самый страшный из них, конечно, тот, что доверит с доломким ружьяком (воист сепарта). Три меча физкультурного паренка, таскающего за собой медведя с шариками для игры в мешки (без сомнения, второй

арзельм разряд), а уж самый хиткий идет с саббальной битой наперевес (третий юношеский). Большая часть действия — прогнать, стрелять, прыжок и, разумеется, удары. Собирая бонусы, игроки обзаводятся сложными скомпонованными прыжками, делаями игру еще более красочной и захватывающей.

Аккумулятор мультимедийных игрушек позволяет нашим героям вступить с половиной степенями свободы: можно не только колоть вперед кассы и прыгать, но и двигаться вглубь экрана. Далеко не все уровни представляют собой традиционную аркадную картинку "вперед кассы и стрелять!", встречаются и забавные отклонения от этой спорной нормы.

Поскольку в однопользовательском режиме развиться на части нельзя, то три сладких персонажа просто спускаются за управлением джойстиком, которого можно в любой момент поменять. Неудачительно, что герои могут и посябнуть. Скекземерный (принимая во внимание, что он находится ближе по жупу) товарищ вдруг падает на дорожку, свертнувшись калачиком.



Но милосердие Appleos Interactive (разработчик из города Бостона, Вентриг) аркады не имеет: стоит назреть похвальному юному пинком/оплеухой/выстрелом, как он тут же возвращается в наши ряды. Если так, то спешите на очередную разборку, бляти вынуждены бросить трупик братка на большой дороге, то нечеловеческо, а мечи это что-то не возмущает, и в морге он никому не нужен, просто загляните между делом в каждый мушкетирский бочок...

В общем, нутушки в 3DD избалованы от вечно-глобальных аркадных каталогизмов — патроны не кончатся, а персонажи могут быть охвачены. Только не надеяться, что это послабление оживит жизнь и утихнет процесс, ведь эту часть интересней (особое или развлекательное приключение) могут быть убиты в любой момент. Огнем. Единственный эффект — забавная игра от тупой стрелочности и убогого злобства. Проверено. Даже те, кто гоним пальцем на удерживание рук и мотом — руководе большими колесиками, разработчики и сочиняла закулисные книги, и то блудится. И на них лишь в эти редкие минуты, впервые за 133 подвиги года, являются что-то вроде умишки. А если серьезные дядьки, читают "Компьютерру" — упиваются "Журнетом колонок"... Нет, яхонит, не все еще потеряно.

Да, несомненно можно считать достоянием коллектива — предосторожен и многопользовательский режим. Разжигая лачкой геймпада (или-иногда клавиатуры) и шиком-другим индикатором, можно эзотерично окунуться в игру, добавив ее от достояния надежды индикатора, а себя от ответственности за того, кого ты перерушишь.

Играется этой же абсолютно беспринципной аркадой, не отгадывающей персонажи, задачки или извечными волнами. Легкость и ясность игрового бытия компенсируется фантазией разработчиков, как, уже указывалось, ее ограничивают себя одной плоскостью и извечных персонажей стрелять вглубь экрана, кликнуть же. Странно-устраивая, кружить юм и демонстрировать свою незначительность рядом других способностей.

...Я ПОПИЛ ОДНО: ЕСЛИ ХОЧЕШЬ ВЫЖИТЬ, НИКОГДА НЕЛЬЗЯ ГРОЗИТЬ ЮНОМУ ЦЕНТРУ, ПОПИВАЯ СОК В СВОЕМ КВАРТАЛЕ. (АМЕРИКАНСКОЕ КИНО ИЗ ЖИЗНИ ХОЛЛАНДА)

Повторять такие вещи принято графическими возможностями и звуковыми средствами. Аркада есть интерактивная музыкальная игра. Если персонажу удалось избежать...

Системные требования:
Pentium 75, 8 Мбайт RAM (лучше 16), 4-скоростной CD-ROM, 100 Мбайт на HDD, Windows 95



— Х. Мотолов

**★ Appaloosa Interactive
★ SegaSoft**

89% ГРАФИКА

80% ЗВУК

89% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

89%

Three Dirty Dwarves

Redneck Rampage

Cheat-коды

Введите во время игры:
rdail — все предметы и здоровье



rdclip — проход сквозь стены
rddebug — отладочный режим
rdelvis — God mode
rdguns — все оружие
rdinventory — весь инвентарь



rditems — все бонусы
rdkeys — все ключи
rdrate — демонстрация количества кадров в секунду
showmap — вся карта
rdskill# — изменение уровня сложности (от 1 до 4)
rdunlock — отпирание всех замков

MDK

Частичное боссмертие, действующее только в осксовской части игры



Сделав резервную копию MDK35 EXE (на случай, если что-то не сложится или возникнет желание сыграть честно), измените значения по адресам:
смещение старое поставить значение
0007471B 90 : 29
0007471C 90 : C2

OutLaws

Cheat-коды

Введите во время игры:
olash — бесконечные боеприпасы и автоперезарядка
olpostal — все оружие и патроны
olredlife — отключение



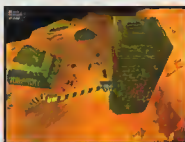
монстров (но пока код не будет вносить, невозможно стрелять или двигаться)

Особо ненаблюдательным следует обратить внимание на тот факт, что боссмертие... включено в меню игры.

Reloaded

Cheat-коды

Будучи в меню выбора персонажа, введите **ILOVEMYTEDDY** —



появится секретный герой Fwank.
Находясь в меню "game options", введите **IWANTTOWIN** — и вы сможете выбирать любой уровень.
Во время игры, поставив паузу, введите **RLSEFISGOD** — патроны, бомбы, бонусы, здоровье
Во время игры введите **RLG00** — бесмертие.

Test Drive Off-Road

Cheat-коды

Введите вместо своего имени:
cheat1 — дополнительная машина (Hotrod)



cheat2 — Monstertruck
cheat3 — 4x4 buggy
cheat4 — грузовик
cheat5 — доступ ко всем трассам
ciggles — возможность проезжать сквозь препятствия (деревья, заборы, чужие машины...)

Toxic Bunny

Cheat-коды

Введите, включив паузу:
BREED — дополнительная



жизнь
AEIOU — деньги
WASTE — взрыв всех канистр
BOING — переход на следующий уровень

Necrodome

Cheat-коды

Во время игры нажмите "T" и введите:
excalibur — все оружие
smallrocks — бесконечные боеприпасы
rabbit — вся броня
igotbetter — все здоровье
gimmesomeugargababy — все механизмы и оружие



swallow — топливо
knight — God mode
camelot — конец уровня
runaway — залп из всего оружия

shurbery — все бонусы
antioch — уничтожение всех врагов
unladenswallow — бесконечное топливо
debug — отладочная информация



Стратегии

<Dark Colony>
<AI Wars>
<X-COM: Apocalypse>
<Enemy Nations>
<Age of Empires>
<Theme Hospital>
<Imperium Galactica>
<Heroes
of Might and Magic II>



74



Theme Hospital "Кто, как ни мы, один в состоянии из простой больницы создать колоссальное по прибылям предприятие, которое долгие годы будет приносить высокий и стабильный доход."

78



Imperium Galactica "Imperium Galactica волею не Reunion 2. Это очень удачный клон, опережающий предшественника по всем статьям."

70



Age of Empires "Кажется, Ensemble Studios умансь совместить несовместимое, и в итоге мы получим real-time-монстра, по сравнению с которым Warcraft — детская погрешность."

67



Enemy Nations "Enemy Nations — C&C meets StarCity. Такой необычный рекламный слоган сочинила фирма Willward, более года занимающаяся разработкой игр. Неплохой заявка, верно?"

Закат солнца Вручную

На месте потихоньку вошедшей в нашу повседневную жизнь стратегической колонки нынче интервью. С разработчиками. Целью материала было "скрыть" совместно тему "RPG-элементы в стратегических играх". Но это сухая постановка, почти цитата из плана номера. Жизненной можно сказать так: на примере одной игры мы попытались выяснить, как в стратегии приходит РПГ и что это дает. Предательственный ответ таков: подобные игры делают сугубые поклонники RPG, а результатом может быть нечто хорошее — вроде пресловутой Игровой Атмосферы.

Но это пересказ. Читайте интервью.

Мы застали команду из Holistic Design в неинтересное время. Похоже, их покинул ведущий дизайнер, последнее детище HDI — **Emperor of the Fading Suns**, несмотря на всю его оригинальность и "Наш выбор" от E.XE, не совершило революции в игровом мире, и теперь ребята с кучей идей в голове, но с пустыми карманами носятся в поисках публикаторов, которые согласились бы предоставить им еще один шанс. Мы разговаривали с **Кеном ЛАЙТНЕРом** (Ken Lightner), директором проекта EFS.

Е.ХЕ: Ваша фирма стала известна благодаря разработке таких замечательных игр, как *Machiavelli the Prince* и *Hammer of the Gods*. Почему вдруг вы решили создать настольную RPG (которая чуть позже реинкарнировалась в одноименную стратегию). — **Ред.?**

Кен Лайтнер: К нам присоединились несколько человек из *White Wolf*, компа-

нии, выпустившей "настольные" RPG *Vampire* и *Werewolf*.

Знакомьтесь с виновниками — **Эндрю Гринберг** (Andrew Greenberg), ведущий разработчик *Vampire* RPG, и **Билл Бриджс** (Bill Bridges), автор *Werewolf* RPG. Объединив усилия, мы вместе сделали *Fading Suns* RPG.

Е.ХЕ: Вы считаете, что настольные RPG более популярны, чем компьютерные игры?

К.Л.: Нет, вряд ли это так. Они не особенно популярны. В Америке продажи ролевых игр в среднем

составляют десятую часть от продаж компьютерных. Но мы не думаем, что настольные и компьютерные игры взаимноисключают друг друга. Наоборот, мы чувствуем некую общую их энергетику и поэтому занимаемся всем понемногу, сидя под одной крышей.

Е.ХЕ: RPG появились очень давно, и даже компьютерным играм не удалось заменить их, но сегодня, когда к "Интернету" подключены миллионы людей и скорость каналов возрастает, не кажется ли вам, что пришло время "виртуальных" многопользовательских RPG, а время GM'ов уходит? (GM — game master — ведущий игры.)

К.Л. Я не думаю, что "Интернет" полностью заменит эти встречи с друзьями за одним столом, где найдется немного пива и уж точно немного пищи (хотя пицца это очень по-американски). Кроме того, пройдет немало времени, пока компьютерные пограммы сравняются по своим творческим возможностям с людьми, с хорошими ведущими. Помните, что ведущий не обязан "протискивать" заранее все ситуации, которые только могут возникнуть в процессе игры, а на компьютере это пока единственный доступный способ. Мы прошли большой путь к играм типа *Diablo*, и все же пока игровая вселенная ограничена объемом CD-ROM, в который программисты пытаются втиснуть свои миры.

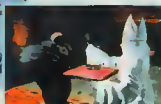
Е.ХЕ: К сожалению, в России RPG распространены очень ограниченно. Несколько сотен или тысяч играют в AD&D,

десятки — в *Cyberpunk 2020*. У нас пока нет возможности достать настольную EFS, но, судя по откликам, это очень перспективная ролевая игра. Во всяком случае, нам очень понравилась ее тема. Расскажите, с чего все началось и как проходило создание компьютерно-стратегической EFS. Что явилось толчком?

(Здесь к разговору подключился Эндрю Гринберг, представленный Кеном Лайтнером в начале беседы. — **Ред.**)

Эндрю Гринберг: Началось со следующего: мы с Биллом подняли Кена за шоколадки и стали трестить его, пока он не согласился заняться RPG. А если серьезно... Создание RPG в основном происходит в долгих дискуссиях, порой переходящих в перепалки и даже рукоприкладство. Каждый из нас имел какое-то свое представление об игре, каждый стремился найти ему достойное применение в ходе обсуждений и последующей реализации. Мы просто взяли все то, что любим в научной, фантастике, и насилием "запихали" это в игру, в игру, в которую с удовольствием играли бы сами.

К.Л.: Мир Меркурических светил был соткан из множества идей о новых играх, которые бродили в наших неприкаянных головах. Мы хотели сделать что-нибудь в стиле Sci-Fi, но в тоже время не оставить без внимания взаимоотношения с церковью и государством, которые так хорошо получились в нашем *Machiavelli*. В общем, было решено перенести действие игры в Темные Века, а в будущее.



Важным моментом для нас было подчеркнуть тесные связи между церковью и государством, реализовать правдоподобную систему боя будущего, а главное, оставить побольше простора для фантазии.

ЕХЕ Мне почему-то показались, что при создании игры ваш коллектив во многом подпитывался идеями "Дюны" Фрэнка Херберта. Я прав?

К.Л.: В "Дюне" было множество вещей, которые мы пытались реализовать в игре, и, конечно, она была для нас побудителем. Это вы в точку. Но мы руководствовались не только "Дюной", ломая головы над EFS. Серия Falkenberg's Legions, немного David Drake's, исторические записки Knights Templar, массонские книги и

стратегий. У него это получалось лучше всего. Поэтому мы решили "пойти у него на поводу" и начать со стратегий.

ЕХЕ А что еще, кроме пока неназванного члена вашей команды, принимал участие в создании компьютерной версии?

К.Л.: Мы все — Эндию, Билл и ваш покорный слуга. Нашей задачей было перенести атмосферу Меркуниуса сестил в стратегическую игру. Мы хотели сделать игру, в которой игрок имел бы полную свободу действий, сохранить целостную игру вселенную.

ЕХЕ А что случилось с тем, кто был закоперщиком проекта? Похоже, он не добрался до финиша? Значит ли это, что мы не увидим от вас новых стратегий?

DOOM, чтобы хоть немного снять напряжение.

ЕХЕ Многие игроки жалуются на вялый и безинициативный AI. Вообще, AI традиционно является самым узким местом многих, даже очень хороших стратегических проектов. Как далеко зашли ваши исследования в области программирования AI? Собираетесь ли вы уничтожить жалобщиков своими новыми патчами?

К.Л.: Надеюсь, что да. Сейчас мы практически уговорили Sega Soft (это наш издатель) помочь нам с выпуском патча версии 1.3. У нас есть wish-list на две печатные страницы со списком улучшений, которые наши

Наверное, это характер. Но в том, что вы говорите, действительно есть доля истины. И причина вами названа. Мне нечего к этому добавлять. Разве что .. Работа "на стыке" всегда приносит свои плоды: новые черты, почерпнутые из смежных жанров, способны оживить даже мертвый продукт. Правда, желательно, чтобы продукт был, все-таки живым. Жив он, хотя бы минимально, будет и Атмосфера. Которую мы ценим в играх не меньше вашего, но о которой почти ничего не можем сказать. Пошушать — да, можем, сказать, как это получается — нет. Мы не теоретики ..

ЕХЕ И все же продукт у вас живой. Это точно. Можем ли мы рассчитывать на что-то подобное от Holistic в будущем? Разумеется, нас интересуют в первую очередь стратегические игры.

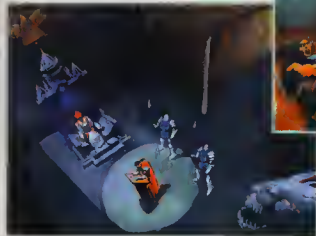
К.Л.: В данный момент мы работаем над заключением лицензионного соглашения с Games Workshop и SSI. Новый проект будет закончен к Рождеству и .. заставит графику EFS покраснеть. На Е3 мы сможем рассказать вам больше, а пока я вынужден отослать вас к SSI — за более подробной информацией.

ЕХЕ Хотя бы намекайте, что это будет? Мы никому не скажем, честно!

К.Л.: Это будет тактическая игра, похожая на Steel Panthers, но в изометрической проекции. И вновь мы взяли за основу настольную игру (уж простите) — Space Marine от Games Workshop. В дальнейших планах — использовать этот изометрический engine в компьютерной RPG (накоен-то!); нечто на основе нашего циклопического багажа из EFS в сочетании с восхитительной системой боя, как в Diablo .. Хот ли у вас не примете издателя для такой задумки?

ЕХЕ Если бы... Удачи вам!

Беседу вел **Олег ХАЖИНСКИЙ**



еще много чего — вот краткий список источников нашего вдохновения.

ЕХЕ Кстати, какой сорт пива вы нашли наиболее открывающим сознание в ходе творческого процесса?

З.Г.(задумчиво): В основном светлые сорта... Да. Светлые. С темным дело не шло ..

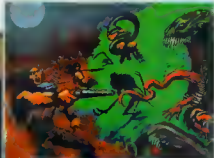
ЕХЕ Хорошо. Давайте вернемся к нашим баранам, к компьютерным играм. Вы сделали отменную стратегическую игру, полную RPG-элементов. Но почему не чисто ролевою, как это обычно бывает со страстными фанатами RPG?

К.Л.: Объяснение есть. Просто человек, который в самом начале занимался EFS, был большим поклонником

К.Л.: Парня зовут Эд Пайк (Ed Pike), и мы вместе работали над всеми нашими стратегическими играми. Но за три месяца до окончания EFS он покинул команду (причины несущественные), и мне пришлось делить все самому. Но же касается новых игр .. я думаю, с такими людьми, как Эндию и Билл мы горы свернем, а уж новые стратегии — подавно. Во всяком случае, беспокоиться за качество будущих игр не приходится. Поверьте.

ЕХЕ Как вам работало? Весело? С огнем?..

К.Л.: Весело? Издается? Что веселого в тяжелом и упорном труде? Интересно — да, но чтобы хотеть .. Нам приходилось часами играть в



фанаты хотели бы видеть в игре. Мы собираемся слегка сменить акценты — разгрузить игроков от занятий микроменеджментом, не дать им погрязнуть в бесконечном количестве юнитов, освободить время для реализации более важных стратегических замыслов. И, конечно, в наших планах конкретно заняться AI, сделать его значительно более АРЭСИВНЫМ и БЫСТРЫМ! Хотя это и чертовски сложно — уговорить железного парня показывать лапки и догнать по скорости Карла Льюиса.

ЕХЕ Ваша игра, несмотря на ее достаточно скромные графические оформление, обладает уникальной атмосферой. Мне понятна причина этого эффекта: за компьютерной игрой стоит целый RPG-мир. Это огромный плюс EFS. Многим, очень многим стратегическим играм не хватает такого куска ..

К.Л.: Спасибо, вы нас переживаете. Лично я думаю об игре чуть скромнее

В бой идут только лорды

Материалы
рубрики
подготовлены
Александром
ВЕРШИННЫМ

Давным-давно, когда о WarCraft'e еще никто не думал, а Heroes of Might and Magic только планировалась, люди все же играли в стратегии. Вернее, в стратегию. Уже тогда ставшую и до сих пор остающуюся классикой жанра. Речь, конечно же, о Warlords.

Австралийская компания SSG, создатель игрушки, правила умами и сердцами стратегически подкованных пользователей вплоть до появления стратегий в реальном времени и HMM. Эти последние постоянно получали подкрепление в виде продолжений и клонов, а SSG все молчала. И вот, три года спустя, фэны наконец-то могут удовлетворенно вздохнуть: **Warlords III** будет! На этот раз издателем всемирно известной игры станет Broderbund.

Все время пока выдерживалась пауза, SSG получала огромное количество пожеланий от поклонников, которые не желали забывать дорогое сердцу название. Осталось лишь отсортировать и обобщить просьбы и предложения с тем, чтобы воплотить их в новой игре. Наиболее часто в умы игроков приходила идея о расширении multiplayer-возможностей. Конечно, в Warlords II присутствовала игра по сити и даже по e-mail'u, но этого было явно недостаточно. Теперь игра поддерживает весь спектр существующих на данный момент способов коммуникации. Более того, разработчики

значительно изменили алгоритм multiplayer-режима.

Очевидным недостатком преобладающих "серий" являлся лопоротный похородевший режим (turn-based): при наличии большого количества игроков один полный цикл (то есть временной промежуток, за который все игроки успевали сделать ровно по одному ходу) мог съедать неудобное количество времени. Говорить о протяженности целой партии и вовсе тяжело. И все же, рассмотрев возможность введения системы реального времени в Warlords, SSG отказалась от подобного шага. Вместо этого был написан алгоритм "одновременных ходов", во многом схожий с идеей, воплощенной в M.A.X.'е. Дело в том, что пользователи будут иметь возможность ускоривать максимальную длительность одного хода. В этот промежуток времени участники игры могут спокойно манипулировать своими армиями. По этой же причине SSG ввела систему, по которой вы лишь уведомляетесь об идущих на данный момент времени баталиях. Подумайте сами: ведь вам не придется наблюдать за ходом сражения пока часы безжалостно отсчитывают время вашего хода. С другой стороны, вы всегда сможете переключиться к месту важной для вас схватки и проследить за ее развитием. Примечательно, что система одновременных ходов будет применяться лишь в случае игры "человек vs. человек". Юмор ситуации в другом: разработчики очень быстро установили, что компьютер куда разумнее человека использует данное ему время.

Как уже упоминалось, SSG ввела сложную систему "настроек" multiplayer-игры. Выбрав "одновременный" алгоритм, вы сможете устано-

вить длину хода (в минутах), а также максимальную длительность игры в целом (в единицах, десятках, сотнях и тысячах минут). Если из-за плохой связи какой-либо игрок "выпадает" из коллективной игры, его быстро подменяет компьютер. Впрочем, с тем же успехом вы сможете продолжить игру с необходимым тонки, вызвав save game. Наиболее мелочные пользователи смогут договориться даже об

возглавляющий огромную армию, приближается к вашему королевству. Ваша задача — объединить враждующих рыцарей под своим началом и разбить негодяя Bane'a. К сожалению, авторы дадут нам поиграть лишь за Кибальчишью Странников. Плохой просьба не беспокоиться.

Кроме того, в кампании будет использована система ограниченного времени. За каждое удачно



условиях выигрыша: максимальное количество золота, войск, замков и так далее. Ну а если вас утомляет длительное строительство, вы с легкостью сможете задать на карте уже полностью отстроенные города, расставить армии и перейти к управлению.

Только не подумайте, что благодаря последней моде на коллективные побоища игрок-одиночка был забыт. Bane net! Для таких стратегов в Warlords была создана специальная кампания, состоящая из десяти миссий-сценариев. Скажем больше: все сценарии взаимосвязаны, и вы сможете перенести из одного задания в другое любимые войска, артефакты и прочую утварь. Поверьте, хорошие бойцы вам понадобятся. На этот раз игрок занимает место одного из пяти рыцарских орденов, погрязших в междоусобицах. Между тем, могущественный Lord Bane,

выполненное задание стратег получит определенное количество "премиальных" очков, которые могут быть потрачены на улучшение боевых качеств регулярных отрядов.

Если же вам надоела в четвертый раз пройденная кампания, остается лишь блистать талантом в отдельно взятых миссиях. Из них готовых — около двенадцати. Количество остальных стремится к бесконечности, так как случайным образом порождается по вашему желанию. Зависимо, что готовы к употреблению карты будут связаны по сюжету с кампанией, выделяя отдельные баталии. Упомянутые карты должны принести вам удовольствие несколько больше, чем лапотно созданные. Авторы сценариев потратили немало усилий, чтобы создать захватывающие ситуации. Дизайн местности более правдоподобен.



издательский дом
**ДОМАШНИЙ
КОМПЬЮТЕР**

**Крупнейший
производитель
Video CD**



ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ МАГАЗИНЫ, ТОРГОВЫЕ ДОМА,
ИЩЕМ РЕГИОНАЛЬНЫХ ДИЛЕРОВ.
ПРИНИМАЕМ ЗАКАЗЫ НА РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
НА VIDEO CD И CD ROM
РАЗРАБАТЫВАЕМ И ИЗГОТАВЛИВАЕМ
ПРЕЗЕНТАЦИОННЫЕ ДИСКИ И КАТАЛОГИ



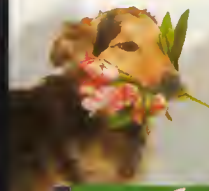
Приглашаем
к сотрудничеству
авторов игровых и
мультимедийных
проектов

946-0802

Тел.: (095) 969-1186
E-mail: iddk@extranet.ru
WWW:

<http://www.homecomputer.ru>

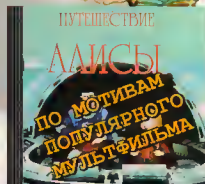
ТАК ЖЕ В ПРОДАЖЕ ВСЕ АССОРТИМЕНТ VIDEO CD
И CD ROM ОТЕЧЕСТВЕННЫХ ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ
(СООБЩЕ ЗАП. НАПРАВЛЕНИЙ)



**ОПИСАНИЕ ПОРОД
СОБАК,
РЕКОМЕНДАЦИИ
ЛУЧШИХ ВЕТЕРИНАРОВ**



**УВАЖАТЕЛЬНАЯ
ДЕТСКАЯ
ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ
ИГРА**





На каждом таком этапе могут сражаться от двух до восьми игроков — компьютерных или вполне живых. Расширились и стратегические возможности компьютера. Нейтральные игроки становятся гораздо более активными в случае нападения на них. Вы даже сможете вести полноценную дипломатическую беседу с компьютером, заключая союзы, обмениваясь ресурсами и так далее.

Размеры карт стали разнообразнее — от крошотных 32x40 до безразмерных 128x160. Характер местности также изменился: луга, горы, леса. От типа ландшафта зависит и скорость передвижения. Генератор карт получил много новых возможностей. Так, пользователь может указать количество больших островов. Или, быть может, вам нужен один, но материк?

Что еще? Как и в предыдущих частях игры, существуют лишь три типа селений: деревни, города и крепости. Квесты для героев предлагают теперь внутри самих повоевок, а не в церквях и храмах. Завхват вражеского города не принесет вам новых отрядов, которыми обладает лишь неприятельская сторона. Вы сможете готовить только "общие" для вас с противником типы отрядов. Морские порты вынесены за стены городов. Они потребуют дополнительной охраны. Представьте себе, как вы овладеваете и разоряете



вражескую гавань в то время, когда защитники близлежащего города лишь беспомощно глазят на происходящее. Красота!

Появились новые объекты, называемые просто Sile'ами. Каждый Sile приносит ближайшему городу некоторый бонус. Им может быть как золото и ресурсы, так и дополнительные военные приспособления. Данные объекты также можно захватывать и низводить!

К сожалению, SSG не собирается выпускать редактор сценариев в одном флаконе с самой игрой. Дело в том, что созданные дизайнерами карты настолько сложны, что с ними может работать лишь очень серьезный редактор. Нельзя забыть и о том, что все 82 типа войск теперь анимированы, что означает невозможность их правки пользователем. Разумеется, никто не отрицает, что подобный редактор не будет выпущен чуть позже, по заявкам ревуэтич от восторга публики.

А теперь сюрприз. Астры игры решили добавить в Warcrafts III МАГИЮ! Да, лорды обладают



отныне дополнительным могуществом! Впрочем, дабы не испортить великолепную балансировку сил в игре, магическая система внедрялась очень осторожно, робко и нежно. Если вам неприятно это нововведение, вы сможете отключить использование сверхъестествен-

ных сил в начале сценария. Возможности чародеев также весьма ограничены. Вы сможете использовать по два-три заклинания за один ход. И никакого вмешательства во время боя! Магическая энергия, разделенная на три типа, будет накапливаться в городах, причем не во всех. Таким образом, мана станет еще одним ресурсом, не менее ценным, чем золото. Различные герои будут иметь разные магические способности. Некоторые не будут ими обладать совсем. Каждый раз, когда герой будет переходить на новый уровень, он сможет выбрать свежее заклинание и получить некоторые бонусы для старых. Каждое заклинание требует определенного количества маны указанного цвета. Лишь "серые" маги могут использовать любую ману, преобразуя ее. Спикос spell'ов не велик невидимости, возможность оживлять убитых, способность летать и кое-что еще. А что вы хотели? Это не Master of Magic!

И все же, Warlords — это прежде всего грубая физическая сила. То есть 10 типов героев, более шестидесяти видов войск и некоторые другие личности, о которых история пока умалчивает. Задолгие игроки давно требовали большие полчища, и вот результат: 13 сторон, среди которых вы найдете имперцев-людей, рышай, варваров, гномов, орков, эльфов и прочих колоритных персонажей фантазм-мира. Каждая раса будет гарантированно иметь уникальные войска, недоступные никому другому. Вы удивитесь, но в наш век гонимой инженерии возможно все! Даже скрещивание рас, чтобы получить гибрида орка и пегаса! Более того, каждый народец имеет своих наемников: эти особенные типы

не нарождаются в вашем замке. Наоборот, вам приходится ожидать, пока отряд этих бездальников придет в голову заглянуть на вечеринку.

Поблизости даждо стратига — лелеять милого сердцу героя. Нет проблем. К примеру, героическая личность теперь может "крутеть" вплоть до 10 уровня, приобретает новые возможности. Спектр этих одиночек велик. Wizard, General, Priest, Necromancer, Paladin, Ranger, Vampire, Shaman. Некоторые из них являются тяжеловесами в магии, другие специализируются исключительно в военном деле. Получая experience-очки, вы можете решать, улучшать ли существующие таланты полководцев или приобрести новое.

Что касается регулярной армии, то она не претерпела значительных смысловых изменений. Опытный игрок обнаружит все прежние типы войск, а также несколько новых: Iceguard, Dwarven Runners, Plague Carriers и Wolfriiders. Отдельные отряды будут обладать специальными возможностями, но большинство так и останется "герой массой".

Новаций в игре так много, что перечислить все не представляется возможным. Будет и отключаемый log of war, и купцы, торгующие артефактами, и военные советники, способные предсказать исход сражения, и возможность, заключающая союзы, одерживать "коллективные" победы в игре... Как вы понимаете, программисты SSG все прошедшие годы трудились не столько над графикой (это дело художников), сколько над хитрым и умным AI, который, возможно, заставит вас плакать от унижения после очередного беспамятного проигрыша.

В том случае, если не случится "технических неполадок", игра должна появиться на прилавках магазинов уже нынешним летом.

Лорды и волшебство

Бегите в кладовку за старым spellbook'ом и перечитывайте дедушку Толкина! Зачинать следует те отрывки, где кого-то режут или заколдовывают. Вам пригодятся эти знания! Sierra On-Line готовит к выходу новую игру из серии "Lords" — **Lords of Magic**

Как и все игры от Sierra с подобным названием, LoM является чисто походовой стратегией, впрочем, с боями в реальном времени. Предыдущая часть, Lords of the Realm, переносила игрока в суровое средневековье, заставляя тягаться проблемами далекого прошлого. Сюжет LoM, как это ни удивительно, получил развитие в исключительно выдуманной стране, до отказа населенной фантази-героями, то есть

волшебниками, драконами, а также замечательной нечистой. По утверждениям самих авторов, их игра есть ни что иное, как "хорошее сочетание Master of Magic, Civ и Heroes of Might and Magic". Но существуют и некоторые нововведения, которые должны особо выделить новый проект.

Как обычно, очень злой, но талантливый и обаятельный Темный Властелин натывается на уникальный артефакт, обладающий как раз необходимой мощью. Подружившись (ха-ха!) с варварами, Злой Дядя снова правит миром. Ну а вы, уважаемый игрок, должны образумить негодяя, при этом нисколько его не отпугивая. Для

этого вам необходимо объединить вокруг себя все разумные расы и отвоювать захваченные земли.

Выбор не так прост: вы будете долго колебаться, создавая свое виртуальное "Я". Кем быть? Человеком или зльфом? Хорошим или не очень? А как насчет специализации? Лучше ли быть магом, чем воином или вором? Преодолев подобный град вопросов, вам предстоит еще выбрать источник своего могущества: порядок, хаос, жизнь, смерть, огонь, вода, земля и воздух. Мертвых труб нет.

Пройдя подобный отбор, вы удивитесь, почему игра названа стратегией. Больше смахивает на RPG, не правда ли? Секрет прост: вместо того чтобы следить за происходившим с высоты полета облаков (имеется в виду

вид а-ля Господь Бог), вы находитесь в самой гуще событий в роли вождя вашей расы. Очевидно, что дорожа своим здоровьем, вы не сможете разгугливать по неизвестной вам стране. Наоборот, будете завоевывать ее понемногу, шаг за шагом, деревню за деревней. Как всегда, вам придется заботиться о ресурсах, доставая золото и источники маны. Представлю ваше удивление, но вы будете вынуждены еще и договариваться с окрестными жителями, а также встречаться с типичными обитателями фантази-мира — вампирами, орками и прочими.

Основав небольшое государство, вам придется заботиться о его экономике, защите и состоянии жителей. Всем этим вполне может заниматься ваш зам по хозяйству. Впрочем, только

после того, как вы дадите ему подробные указания, расставив приоритеты развития и производства. Оставив молодую империю на помощники, вы сможете уделить больше внимания битвам и приключениям.

Изометрический вид во время боя поможет легче разобраться в происходящем, а также доставит вам удовольствие от отлично выполненной графики. Каждый отряд управляет и представляет одно подразделение определенного типа.

Разработчики игры, фирма Impressions, возлагают большие надежды на новую систему дипломатии, которая "максимально близка к тому, что вы можете прочесть в фантази-новеллах". Если вы думаете, что вся сказочная дипломатия сводится к лихорадочному использованию Большого Двуручного Волшебного Сверкающего Меча (это личное мнение), то, оказывается, вы ошибаетесь. Союзники в мире фантази всегда приходят на помощь своим друзьям! В понятие "дипломатия" будут входить такие полезные акции, как обмен запонжниками, женитьба, товарооборот и торговля.

Мир Lords of Magic полон неожиданных событий. К примеру землетрясений. Но

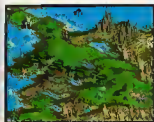
бывает и хуже: гномы подкапываются под ваш любимый золотой рудник и выщипывают из него все до последней крупинки. Вот это подлость!

Как видно невооруженным глазом, жизнь в игре кипит. Особенно приятным сюрпризом для глаз будет 16-битная



графика и отлично выполненные модели существ.

Для тех, кто любит соревноваться с друзьями, такая возможность предоставляется — в игре есть поддержка сети, "Интернета", модема. Игра будет выпущена к октябрю 97 года.



Смерть Моби Дику!

Способны ли вы поверить, что в наше время Warcraft- и CS-клонов может быть сделана real-time-стратегия, избегающая сходства с этими двумя столпами современных компьютерных игр? На самом деле, фирма Logic Factory занимается подобной "самостоятельностью" не в первый раз. Во второй Дебютом этой компании, состоящей всего из шести человек, стал стратегический хит Ascendancy, широко известный по всему миру. Новая

рисованная очередаю моря крови, было решено придумать волшебную страну, состоящую из 15 островов, разделенных пустотой, космосом. Острова соединены между собой мостами из Тоне-энергии, являющейся основным ресурсом. Так вот, вы управляете одним из четырех племен, обитающих на "архипелаге". К несчастью, ваш народ практически истреблен левифаном, который с помощью своих подручных теперь контролирует захваченные у вас острова. Конечно, у конфликта есть причина — левифан, как и вы, претендует на владение чудесной Тоне-энергией. Ваша задача состоит в том, чтобы, освободившись от локального заместника, объединиться с другими племенами и прикончить главаря.

Каждый из четырех кланов (Protectors, Speakers, Mystics, Life Givers) обладает тремя профессиями и многочисленными талантами (skills), а также оружием. Как и в любой real-time-стратегии близкого жанра, вам придется строить базы и тренировать войска для магических подданных с использованием огненных шаров, молний и прочих характерных приемов. Именно

магических — таким образом убитые враги не остаются лежать в море крови, а как бы растворяются в волшебном пламени. Одобрено "Триниксом" и Комитетом солдатских матерей. Помимо мирного строительства, вы столкнетесь с необходимостью разведки окрестных земель, исследования древних руин и поиска артефактов. Более того, вы сможете заняться розыском ответа на загадку (!), которую имеет каждый уважающий себя остров. Только разгадав секрет острова, вы сможете перенестись на следующий.

Несмотря на то что членам вашего клана все-таки нужен лидер, они вовсе не тупы. Вы лишь отдадите приказание: построить завод там, атаковать

здесь. Как выполнить указанное, подчиненные сообразят сами. Поразительно, но вам даже не придется волноваться за реакцию своих воинов на нападения — они не собираются стоять, как каменные идолы на острове Пасхи.

Стратегическая часть игры подразумевает встречи со все более сильным противником, сотрудничество, а иногда и соревнование с соседними кланами. Вы сможете выбрать сложность игры и, скорее всего, даже количество островов. Доступны как "одиночная" игра, так и multiplayer-режим.

Tone Rebellion издается фирмой Broderbund и будет готова к началу осени этого года.



стратегия выходившая из Origin (большая часть ребят из Logic Factory когда-то работала над Wing Commander и Sinka Commander) называется **Tone Rebellion**.

Идея создания стратегии возникла во время одного из коллективных Warcraft-побоев, когда команда сошлась бороться с компьютером. Дабы избежать

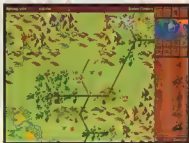


Акулам империализма посвящается

Многие мечтали и мечтают о мировом господстве. Но до сих пор подобная мечта так и не была осуществлена. Но у вас все-таки есть шанс!

Imperialism, новая стратегия отSSI, предоставляет вам место главы одной из семи самых могущественных держав мира. На дворе девятнадцатый век, а

значит, у вас все еще есть реальные шансы захватить планету. Каким путем добиться



цели? Выберите, возможные варианты. Можно действовать старым ледовским способом, военным. Если же вы не сторонник насилия, можно только манипулировать экономическими связями и зависимостями. Впрочем, в любом случае вам понадобится уметь

политическое маневрирование. Земля предстанет перед вами в трех основных фазах своего развития (за 19 век): Наполеоновский период, времена Гражданской войны и период Прусской войны (период Первой мировой). Ваша задача — установить контроль над шестнадцатью "второстепенными

МИР МУЛЬТИМЕДИА СТУДИИ "СОЮЗ"



"Преобрази Себя" (Improve Yourself)

Этот диск является продолжением суперпопулярного проекта "Познай себя" (Empower Yourself). Используя этот CD-ROM, Вы можете заняться творческой полемикой, наблюдательностью, вниманием, речью и развитием качеств, которые обеспечат эффективность Вашей деятельности. Тем, кому приходится постоянно сидеть за компьютером, понравится раздел, содержащий специальные упражнения для снятия усталости и набора энергии. В составе диска также входит комплекс программ, которые на основе анализа Вашей деятельности и особенностей характера позволяют выявить не только прошлые его состояния, но и индивидуальные рекомендации.

Windows

"Меломания 97"

Вы любите современную российскую поп и рок-музыку? Вы собираете домашнюю фонотеку? У Вас есть домашний компьютер? Тогда именно для Вас выпущен уникальный, мультимедийный CD-ROM "Меломания 97" в формате VCD. Просмотреть около 1500 компакт-дисков 96-97 гг. Прослушать фрагменты на этих дисках. Найти песню любого автора или исполнителя на графическом списке в 20000 песен. Найти все диски, на которых есть нужные Вам песни. Прочитать о том, что происходило с Вашими любимыми артистами и узнать о событиях из мира шоу-бизнеса.

Windows



"Аниса в Музыкальной Стране"

Любите ли Вы музыку? А игры типа "The 7th Quest"? Если да, то значит этот диск предназначен как раз для Вас. "Аниса в музыкальной стране" - это своего рода обучающая программа, игра "бродилки", энциклопедия композиторов и игры-головоломки. Причем каждую составляющую можно использовать отдельно. Аниса (г.л. Вам) необходимо отыскать, борясь по приключениям виртуальным 3D-элементам, 9 секретных комматов, в каждой из которых предстоит разгадать мистическую загадку, связанную с музыкой. Красочный подзорщик укажет на музыкальных звездочек и просто меломанов. Игра запущена поводом к номинации "Графика в компьютерных играх" на фестивале компьютерного искусства "Фантазия".

Windows/MacOS

"Энциклопедия музыкальных инструментов"

Первая российская энциклопедия музыкальных инструментов. Создана при участии специалистов Московской Государственной Консерватории. Содержит информации более чем о 100 основных инструментах и представляет подборку об истории их создания и о наиболее ярких исполнителях. Вы можете поиграть на многих инструментах с помощью виртуальной клавиатуры или клавиатур Вашего компьютера. Представлена возможность прослушать, как звучит выбранный Вами инструмент в разных музыкальных составах и стилях и множество других интересных возможностей.

Windows/MacOS



"Алмазный Птах"

Мы играем в путешествие и решение головоломок, которые подсказывает логика самой жизни. Но не просто так, а в использовании магии, волшебства, бытовых технологий, перемещении в пространстве, простого логического мышления. Россия - страна со своей тайной, которую не могут разгадать многие поколения. Загадочная русская душа тревожит и притягивает человечество из поколения в поколение. Почему? А может быть загадки и нет? Может быть, ответ на нее прост, как проста и красива русская природа и русский язык? Мудрость многих поколений русских людей заключена в их творчестве, в нем же и разгадка тайны. Наш герой проходит через истории со многими персонажами, каждый из которых притягивает за собой тайны...

Windows

"Познай Себя" (Empower Yourself)

Этот диск создает зеркало Вашего компьютера оном и увлекательный мир древних мистери, окултских наук и оккультизма. "Empower Yourself": для всех, кто хочет приоткрыть тайны человека и окружающего мира, овладеть методами самознания и самосовершенствования, раскрыть свои психические и мистические способности, приобрести опыт и успех в профессиональной деятельности и в отношениях с людьми. Невоспетое - вот частая причина наших тревог. Поэтому человеку совершенно有必要 заглянуть в будущее. Будущее создается сегодня и сейчас. Каждый. Хотите познать или Вашим бездействием. Карты, руны, древнее китайское гадание по "Книге перемен" помогут разобраться в настоящем и заглянуть в будущее.

Windows



"Виртуальный Ди Джей"

Вы хотите поигрывать себя в качестве настоящего DJ? Если да, то этот диск как раз для Вас. Вам необходимо В Вашем распоряжении огромное количество разнообразных "сэмплеров" и "треков" и все необходимые для работы с ними и создания собственных композиций. Вы можете экспериментировать в следующих стилях: Hip-Hop, Jungle, HardCore, Break-Beat, Trance, Rap, House. В составе программы примечательны такие материалы: своего рода как DJ LADIDAS и DAD.D. Желаете Вам приятного плавания в море музыки.

Windows/MacOS

"Маленький поезд удовольствий Джоаккино России"

Много нового Вы узнаете о жизни и творчестве Джоаккино Россини, просматривая этот диск. Но нем Вы найдете анекдоты и просто забавные истории, которые сам себе считает в большой степени курьезными, но не лишены юмора. И не удивительно, что этот диск в Ваш мультимедийный центр вместо компьютера, а то получить еще целый ряд ступенчатых, которые курьезы написаны будучи очень талантливыми.

Windows



"Мультимедиа Шопен"

Этот диск является соразмерен для любителей классической музыки. Это хорошо иллюстрированная мультимедийная энциклопедия и 13 звуковых дорожек с записью валесов Фредерика Шопена, которые Вы можете прослушать как с помощью компьютера, так и в обычном CD-плеере. В энциклопедии Вы найдете много уникальной информации, портреты Шопена, а также редкий аудиозаписи звуков на перчатках композитора. Представлены документальные подтверждения биографических фактов, пейзажи и репродукции картин, первой половины 19 века. Так, кто серьезно занимается музыкой, заинтересуют глубокий анализ некоторых данных. Удочно дополняет энциклопедия глас, посвященная любимому инструменту Шопена - фортепиано.

Windows

Студия "Союз" сообщает:

Издательская компания "Союз Интерактив" приглашает независимые группы разработчиков мультимедийного и игрового ПО к взаимовыгодному сотрудничеству.

Дистрибуторская компания "Союз Мультимедиа" предлагает дилерам обширный ассортимент CD-ROM дисков российских и западных издателей.

Контактируйте по тел.: (095) 263 10 39 261 89 53
E-mail: soyuzinf@asvl.ru

WWW.SI.COM

ми" государствами, что обеспечит победу над остальными шестью супердержавами. Через каждые 25 лет проводится Совет министров, который определяет страну, наиболее близкую к мировому господству.

Экономическая модель является основой игры, рано или поздно вам придется столкнуться с ней. Даже если вы выбрали военный способ достижения цели. Для упрощения управления целой страной все операции производят-

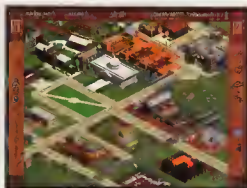
ся через столицу: будь то инвестиции в новую технологию или постройка новых заводов. Высыпайте геологов на поиски ресурсов, инженеров — на постройку железных дорог и автодорог для доставки найденного в столичный град. Добыча полезных ископаемых, их экспорт и обработка составляют основу вашей экономики. Стандартная ситуация: вы хотите установить монополию на производство стали, но без добывающих шахт небольшого соседнего государства вам попросту не хватит угля. Попытайтесь подкупить или просто завести войска? В последнем случае "большой брат" обиженной страны вполне может отсечь ваши грузовые суда со сталью с помощью своего мощного флота. Думать надо!

Экономическая модель прочно связана с не менее важной политической частью игры. Внимательно наблюдайте за

политической ситуацией в мире, вы всегда будете знать, где воздействовать "рублем", а где ружьем.

С другой стороны, без отлаженной экономики вы не сможете всерьез развить ВПК и военные технологии. Лишь с ними у вас есть шансы на успех в хоре военной экспансии. SSJ обещает, что различных типов отрядов и техники будет более чем достаточно: от легкой пехоты до тяжелой артиллерии и паровых кораблей. Сражения могут быть смоделированы в двух вариантах. Самые ленивые будут уповать на компьютерный AI — такое решение вопроса очень похоже на бои в Civilization.

tion. Те, кто уверен в своем мастерстве, с удовольствием примут участие в тактическом сражении. По заявлению разработчиков, тактическая модель будет очень похожа на



упрощенный вариант Panzer General.

Игра поддерживает multiplayer-режим по модему и сети, хотя "Интернет"-вариант пока не рассматривается. "Империализм" потребует от вас минимум Р100 и 16 Мбайт RAM. Выход игры возможен уже к осени 1997 года.

Империализм В космических масштабах

Название Pax Imperia в равной степени любимо и почитаемо среди пользователей "Макинтошей" и абсолютно неизвестно обладателям PC. Выпущенная в 1993 году для "Мака", PI стала на долгое время культовой стратегией. Что касается пользователей "пископов", то они все же имеют

шанс познакомиться с яблочной значимостью.

Издателем Pax Imperia 2 должна была стать небезызвестная Blizzard. Но вот незадача: разработчики игры, Heliotrope Studios, была куплена компанией THQ, в основном специализирующейся на приставках. Blizzard была вынуждена "отступить" стратегию, отдав ее в целые руки THQ. Игра получила новое название: Pax Imperia: Eminent Domain и готовится к выходу этим летом.

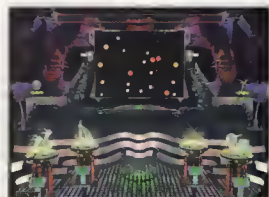
Итак... Игрок снова отправляется на завоевание просторов космоса. Разведка

новых систем, основание и расширение империи, управление политикой и экономикой — вот задачи, которые придется решать пользователям. Очевидно, что дело не обойдется и без "странных катастроф", что заставит вас познакомиться с "самым продвинутым тактическим боевым engine'ом, когда-либо созданным для космической стратегии". Цитата.

Eminent Domain поражает своим размахом. Вас ожидают около 800 миров, каждый из которых вращается в красивой

трехмерной модели солнечной системы. У игрока появится шанс попробовать себя в качестве лидера любой из 16 рас или даже создать свой народ. Сражения могут вестись как против компьютера в "одиночном" режиме, так и против своих товарищей (до 16 штук) по сети и "Интернету".

Если вам не дано покоя ненашедшие выхода инженер-



АО Коминфо и торговый дом Компьюлинк представляют
CD-ROM'ы серии "ИНТЕРАКТИВНЫЙ МИР"!



иностранные
Фильмы
Музыка
Кинотанцы 90
ЭНЦИКЛОПЕДИЯ РОССИЙСКОГО КИНОИСКУССТВА

**ИНТЕРАКТИВНЫЕ
ЭНЦИКЛОПЕДИИ**



ТРИ ВЕКА
РОССИЙСКОЙ ИСТОРИИ
ИСТОРИЧЕСКАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

художественная
ЭНЦИКЛОПЕДИЯ
ЗАРУБЕЖНОГО
ИСКУССТВА

**ПРЕЛЬСТИВЫЕ
И МУДРЫЕ!**

ПОВЕЩЕНИЕ
ROMPILIUS

CD-ROM "Повесть о прощании" - лидер по продажам в 1996-97 гг. Сейчас продается с подарком "Доблестный".

Требуйте наши ИНТЕРАКТИВНЫЕ энциклопедии в магазинах и салонах торгового дома Компьюлинк:

Магазины в Москве: «Библио-Глобус» - Мясницкая, 6, тел. 924-26-73, «Дом книги» - Новый Арбат, 8, тел. 913-69-62, «Компьюлинк» - Садовая-Триумфальная, 12/14, тел. 209-54-95, компьютерный салон - Удальцова, 85, корп. 2, тел. 564-88-63, «Эдельвейс» - Шелковское ш., 5, стр. 1, тел. 961-34-50, Оптовые закупки - тел. (095) 931-92-69, (095) 931-93-01.

Windows
CD-ROM

Компьюлинк



АО КОМИНФО
тел./факс: (095) 147-13-38, (095) 932-61-79
E-mail: cdguide@cominf.msk.ru
WWW: http://www.cominf.ru



ные способности, то вы вполне можете заняться созданием собственных типов кораблей. Дерево технологий сильно развлекательно и содержит несколько сотен уникальных открытий. Впрочем, если вы равнодушны к процессу накопления знаний, можете лишь указать желаемую цель и ваши ученые сами проделают всю работу. Последний вариант становится вскоре незначимым, если игра проходит в реальном

времени — как и сражения, сделанные в «С&С-стиле». У вас попросту не будет времени напиться с лицезрительными, когда три или четыре битвы одновременно происходят в разных солнечных системах. Заметьте, что каждая новая игра создает Галактику заново, случайно заселяет ее. Это так же верно, как и то, что игра не имеет



конца в буквальном смысле этого слова. Вы сможете играть в нее до тех пор, пока у ваших внуков не появится правнуки

Свинец превыше всего

В наше время, когда С&С-образные игры плодятся как кролики, описания новых игр этого жаря сильно смахивают

свете всего вышеупомянутого. Заметьте, что уже к 2018 году в нашем мире будут править могущественные корпорации.

Вы являетесь «бизнесменом своего времени», то есть командующим огромной частной армии. Приказ вашего шефа прост. ликвидировать врагов, захватить новые территории, ограбить их, не забыв при этом

там, что помимо военных действий вам придется серьезно заботиться о ресурсах и их добыче. «Полезных ископаемых» всего четыре вида: свинец, семена (1), нефть и энергия (электрo?). Для получения каждого необходимы специальные строения. Впрочем, как только вы установите некоторый баланс в экономической сфере, в игру включается не в меру умный AI, который эффективно заменит вас на данной должности. Разработчики торжественно клянутся, что экономическая часть игры смоделирована особым образом — она не только не будет надоедать вам, но и принесет немало радости и

разнообразия в скучную жизнь главнокомандующего.

Возвращаясь к военной теме, стоит упомянуть и о нововведении в данной области. Оно называется



на лаконичные сводки с фронтов. Обо всех успехах (читай: «малейших отличиях от оригинала») помпезно сообщается, остальное же умалчивается. Честное слово, читая очередной отчет авторов о проделанной работе, невольно вспоминаешь, что где-то уже это видел. Ой-ли, батенька.

Led Wars, произведение малоизвестной фирмы Larion Studios (издатель — Ionos), не является исключением в

о прибыли родной корпорации. Заинтригованы?

Ну что ж, с места — в карьер. Как вы уже осознали, время в Led Wars абсолютно реально, то есть real-time. Игра выделяется




«world war», то есть «мировая война». Если неосторожный юзер, начиная новую игру, по недосмотру включит эту опцию, то такой растапливание вполне заслуживает выбранной им самим участи. Он окажется один на один с несколькими (не одним или двумя!) компьютерными соперниками, которые, вдобавок, натренированы до предела. К тому же, каждый из них обладает практически неограниченным запасом ресурсов. Рай для мазохиста! Между прочим, подобная возможность будет предоставлена и в multiplayer-режиме, ведь несколько человек все-таки сильнее одного.

Стратегия делается исключительно под Win'95. Дата выпуска игрушки до сих пор неизвестна.



ПРОТИВОСТОЯНИЕ

ОПАЛЕННЫЙ СНЕГ



Великая Отечественная война длилась 1418 дней. 1418 дней, без перерывов на летнюю жару, весеннюю распутицу, осенние дожди и зимние морозы, рвались снаряды, ревели танковые моторы, горели города и шли в бой солдаты. Шли в бой, который для многих становился последним. Шли, оставляя за собой ОПАЛЕННЫЙ СНЕГ.

- 20 новых миссий
- 6 новых видов боевой техники
- новые игровые функции
- новые здания и сооружения
- новые зимние пейзажи
- подробная книга-описание

Срок выхода: II квартал 1997 г.

АО "ДОКА"

т. (095) 536-4020

(095) 536-4652

ф. (095) 536-5887

E-mail: doka@doka.ru



ЖИТИН ПРОТИВ СТАЛИ

Dark Colony

Вось в пани, израиель, он всакился и нам поздно вечером. "Воды..." — прохрипел незнакомец и потерял сознание. В руках он сжимал исцарапанный вынестер. Нет, не тот, из которого стреляют, а тот, который пятается от 5 и 12 оокт... Так начинается эта абсолютно правдоподобная история о том, как к нам попала бета-версия (а скорее — "альфа") замечательной игры Dark Colony. Продолжение рассказа читайте в следующем номере "Юного техника", а мы изучим ноговорим о Dark Colony. Игрушка, видимо, слегка заблудилась на своем трудном пути от GameTek и SSI и забрела и нам на огонь, погреться. Надеемся, SSI не будет на нас в обиде, с ее стороны просто нечестно прятать такие шедевры от народа.

У меня есть одна слабость: мне нравятся красивые, со вкусом сделанные вещи. Обычно такие вещи красивы не только снаружи. Хотя бывают и исключения. Но не в этот раз. Впечатился в совет shot'n'нат, это вам не кажется, что игра очень красива, она НА САМОМ ДЕЛЕ красива. Такой игре я готов простить многое.

Я даже готов простить ей то, что она является С&С-клоном. Обычно подобные игры не задерживаются на моем "винте", потому что, несмотря на радостное беспечное разработчиков о сверхинтеллектуальном турбо-АИ, об абсолютно новом революционном подходе, который заковат С&С

поглотили, с непреодолимо бесконечным мега-трансформационными точками и о возможности игры "альтистаром" по ТРПР, и нового и интересного в них при внимательном рассмотрении не обнаруживалось. Ничего особенно нового нет и в Dark Colony И все же, а вас уверю, это будет хит. Уж больно хорошо сделано.

Трудно различимая пока сюжетная линия повествует о нелегкой будничности человечества в далеком будущем. Борьба за власть среди Мега-корпораций, межмеждовные перелеты, встреча с неизвестными цивилизациями — все это лишь декорации, на фоне которых разворачивается беспощадная борьба между людьми и "серыми", генетически измененными мутантами. Источником ресурсов для постройки юнитов является река? Естественно, не обошлось и без до боли знакомых непереворотивных и беззастыдливых характеристик, которые поззают по экрану в поисках звенящей "капусты".

Разработчики решили не напрягать некорректные умы своей real-time-пасты планировкой военных поселений. В Dark Colony все постройки, вроде научного центра или фабрики роботов, "приваливаются" непосредственно к зданию Базы. Так что если вы хотите уникотить в первую очередь, к примеру, казармы, вам следует подвести свои силы к нужной стороне этого монструозного образования и отстрелить "приоску" с базисами.

Начет сикл В Dark Colony представлен достаточно скромное по количеству, но неплохое абалансированное войско. Плата, которая очень хороша для выноса всякой летающей нечисти и нукудама во всем остальном. Ужасно медленные,

но мощные и дальнбойные гаубицы, и боева быстрая, но менее дальнбойные стрелковые роботы. Летающие скауты-разведчики, они же бомбары, хотя толку от них в этой истории — чуть. Самостоятельно летающие роботы-установки. Летающие ремонтные бригады, транспортные корабли для переброски подкрепления. Список завершает киборги, очень дорогие и крайне опасные снайперы, вооруженные к тому же ядерными бомбами. Это "полюрье" сноты. Войско их заклятых врагов, "серых", удивительно малым образом повторят тот же функциональный набор по совершенности, но оплода не по форме. База явно растительного происхождения, какие-то мычиные коровы вместо гаубиц и нечеловеческие звуки в ответ на команды, которые, возможно, вскоре станут так же популярными, как и бессмертные "zagzag!".

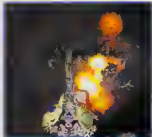
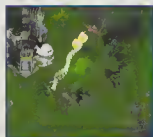
Броня и огневая мощь всех боевых единиц в игре подлжик upgrade в специальных научных центрах. Уровней upgrade всего два, но если учесть общее количество юнитов и стоимость этих операций, то ваки ученые нескоро останутся без работы.

Как видите, Dark Colony получается еще проще, чем С&С, а потому игра вряд ли привлечет к себе наше пристальное внимание, если бы не графика. А графика здесь просто изумительна. Мастерское управление палирами, прозрачная работа художников-аниматоров, и при этом — полное отсутствие "тормозов". И это под Windows 95 на простенькой мегабайтной видеокарте! Разрешение 640х480 в такой игре давно стало нормой, однако обычно разработчики не мудрствуя лукаво в четыре раза увеличивают карту местности, отчего спрайты совершенно ничего не

выигрывает. В Dark Colony графические объекты отрендерены крупно, во всей красе. Помните мановство в Diablo? Так вот, тут они еще симпатичнее. Мегауверся так, отню взрывов, искры, дым от ракет, рыкание и оркестр — все это смешивается в единую картинку, картину боя, и производит очень сильное впечатление, поверьте мне!

Почему из-за такого обилия света и звуков может сползнуться впечатление о некоторой "суматошности" и "неразберихе" в игре. Но через несколько минут все утрясается, и становится ясно — перед нами не 3D-аркада, а настоящая стратегическая игра, в которой есть место для тактического расчета и смекалки. Да, в Dark Colony нет таких "наворотов", как в WarWind (в игре сейчас WarWind), и нет такого разнообразия, как в Red Alert, но, по-моему, разработчики специально не стали усложнять свое дело. В игре все "заточено" под multiplayer. Именно этии объясняется такая компактность баз, простота интерфейса и скромный выбор техники. Проставьте, как будто выглядит побойша вассомером при такой роскошной графике! Плюс к этому, не забывайте, что игра еще далеко не закончена. GameTek'овцы собирались выпустить ее в июне, а какое решение примут в SSI — пока неизвестно, к тому же мы специально не стали знакомить вас со всем, что обнаружилось в "альфе", чтобы оставить несколько сюрпризов на будущее. Так что запомните это название — Dark Colony, уверяю, вы еще услышите о нем.

— Олег Хажинский



Война умов

AI Wars

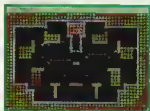
Война роботов. Глядя на роботов будущего, смертоносных, выходящих на арену, вооруженных лазерами и ракетами, и сражаются друг с другом на потеху публике. Старо, как мир, скажете вы. Как бы не так! Отличие от десятков подобных игр состоит в том, что в AI Wars от нас не требуется ни управлять роботами, ни стрелять по врагу. В игре вообще нельзя вмешиваться в процесс битвы. То, что мы видим на экране, — лишь конечный результат, финал войны умов людей, которые составляли программы действий своих железных питомцев.

Идея этой игры не нова, в свое время я сам хотел сделать такую же, прочитав статью в каком-то детском научно-популярном журнале. Но, как вы понимаете, между ХОТЕТЬ и СДЕЛАТЬ лежит огромная дистанция, поэтому к John A. Ruder скоро приписали на весь мир, а мне только и останется, что сожалеть о нерезализованных возможностях. Но не будем о грустном.

Итак, сегодня у каждого, кто знает, чем "П" отличается от "Пип" и кто бы раз в жизни написал программу, выходящую "Hello, world!", появилась возможность попробовать себя в роли AI-адера. Несмотря на кажущуюся простоту, даже примитив-



ность этой игры, она все же не проста и уж точно не примитивна. John A. Ruder разработал целый язык программирования для своих роботов и написал компилятор этого языка. В финале-версии игры на арене могут одновременно сражаться до 5 роботов, управляемых различными программами, а в полной версии — до 10, кроме того, появляется возможность управлять



турниры между пятью сотнями различных программ! Но давайте обо всем по порядку.

Особенности архитектуры глadiatorских арен будущего

Грубо говоря, арена представляет собой поле размером 44x44 клетки, на котором затейливо расположены всеческие стены, деревья, кусты и прочие непроходимые для роботов препятствия. Кроме препятствий на арене могут встретиться флаги "Осуша" — такой флаг, работавший значительно поразительнее свое здоровье. В отличие от флагов наступают на мины крайне не рекомендуется — эффект будет прямо противоположный. Вот и все, что можно сказать о поле боя. В игре уже доступны десятки различных арен, а встроенный редактор позволяет создавать новые ристалища (то характерно, а полной версии их даже можно будет сохранять на диск). Участники случайным образом размещаются на заранее предусмотренных конструктором позициях, и... битва начинается!

Особенности устройства боевых роботов

Роботы в AI Wars устроены просто. У них есть определенный запас "жизли" (hit points), горючего в баках и единица боекомплект. При движении робот тратит некоторое количество горючего. "Занежь" робот начинает истощать топливо и в конце может вовсе прекратить всеческое движение. Разумеется, все роботы оснащены новейшими сканерами, позволяющими им отличать стацию от флагов, а флаг от врага на нескольких клетках вокруг себя.

Вооружены боевые роботы следующим образом: излучатели, изометр их лазерами, действе

которых ослабляется с увеличением дистанции до врага, ракеты, которые летят по прямой, пока не наткнутся на препятствие или (не дай бог!) на другого робота; и мины, "высасываемые" роботом-минноносцем. В случае, если весь боекомплект израсходован, у робота остается возможность уничтожить соперника, разрядив собственные энергетические батареи: для роботов-каминкадзе предусмотрена возможность самоуничтожиться, заодно прихватив на тот свет стоящих рядом товарищей.

Программирование боевых роботов

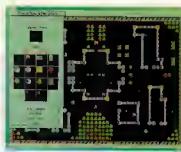
Ну что, готовы? Ногти от страха не трясутся? Сейчас будем писать наш первый AI. И ничего страшного, если робот-неофит судорожно подергается и замрет в первом попавшемся углу, — язык программирования, придуманный автором, весьма ленив, чтобы создать серьезных глadiatorов, и примеры программ неопровержимо доказывают это. Язык этот достаточно простой, и больше напоминающий Basic — из управляющих структур реализованы только goto и if/then, процедур нет. Но остальные операторы, а их более 60, позволяют упростить программу достаточно осмысленно давящегося робота в 15-20 строк. Так что ничего особенно сложного в освоении языка я не вижу, тем более, что в игре есть толковое составленный help и куча примеров.

Немного концептуализма

Про общий дизайн и графику игры я могу сказать только одно: просто супер. Шутка. Дожми пока, выйдя, только осваивает тангиста программирования под Windows. Но в голове у парня уже сейчас рождается очень интересные идеи. Именно поэтому я не стесняюсь в первые 5 секунд ознакомления (именно столько в среднем требуется человеку, чтобы распознать "отсутит"). Заметили, в издании прозвучало словосочетание "концептуальная игра 7 В AI Wars

Легко вот так, в очередной раз с пренебрежением поглядывая на суматошную толчею чужаков, мешающих друг другу пролезть через три сосны, заметить: "А AI, того, не тает... Уповатый AI-то у них получился". Ага, недоволен? Ну так возьмем и сделай что-нибудь сам, умный ты наш, кан бы говорит нам John A. Ruder. Возьмем и сделай, говорит он и дает нам в руки сове детиче — концептуальную игру 7 В.

для нас в первую очередь важна концепция. Война алгоритмов, война умов, войны соперники, написавшие программы, и безудные исполнители, — в этом что-то есть, не так ли? Ведь это очень интересно — наблюдать, как, появившись алгоритмы, заложенным в их программы, роботы бродят по безлюдным конторам в поисках друг друга. Жаль, конечно, что реализована эта концепция на таком детском уровне. Более качественная графика смогла бы привлечь к игре больше число поклонников. Но и в подобном виде она вполне может доставить много веселых минут горе-программистам. А в школах или институтах ее вполне можно было бы использовать для обучения программированию. Представьте, общеконцептуальный турнир "Битвы роботов". В фавориты — программа Васи Пупкина (3 "В") "Сотышнык" и сборная 9 "Т" "Dark Smasher" Учитель в аше...



— Олег Хажинский

P.S. Да, возможно, после AI Wars кто-то станет с большим уважением относиться к AI в играх...



Это Они, Господи!

X-COM: Apocalypse

Мы стерли в порошок их базу на Марсе в 94-м.

Мы затопили их подводные города в 95-м.

Мы думали, что уничтожили их, но ошиблись.

Сегодня, в 97-м, они вернулись.

Слышите этот едва различимый шепот в тиши улиц?

Чувствуете эти внимательные взгляды на своем затылке?

Этот ветер, что несет с собой странные ароматы?

Это Чужие, и они снова здесь.

Они снова здесь, и на этот раз они не допустят ошибок.

Они вернулись. Хватит ли у нас сил, чтобы остановить их?

Ответ не за горами. На подходе X-COM Apocalypse.



Экскурс в историю

Кажется, это было целую вечность назад. Мой младший брат прибегал из гостей и сказал: "Bee! Мы должны купить нормальный компьютер. Вышла новая игра, UFO". Я сидел к другу, посмотрел и понял — да, на "Понике" UFO не запустится, "Поник" мне больше не нужен..



Так началось мое знакомство с творением братьев Bialor. Тогда, в 1984 году, команда Mithos при ограниченном финансировании и "калолентном" давлении со стороны MicroProse удалось создать, на мой взгляд, одну из лучших компьютерных игр за всю историю существования человечества. Все в ней, включая интерфейс и музыку было связано с таким безупречным вкусом, что и сегодня игра остается эталоном.

MicroProse покупает у Mithos лицензию на "исходники" и спустя год выпускает X-COM: Terror from the Deep. Несмотря на то что 2-е UFO было практически точной копией UFO: Enemy Unknown, популярности игре была обеспечена — необычность, космическое притяжение UFO продолжало свое действие на землю. Прошло два года, и сегодня с абсолютной уверенностью можно сказать: третье название Чужих состоится X-COM. Apocalypse выйдет в

конце весны — в начале лета. А сейчас у нас на руках есть небольшой обзорчик инновационной игры — официальная "дема" от MicroProse.

На самом деле, перелопот с демо-версией UFO 3 начелся раньше, в марте. Тогда MicroProse рассказала "пре-бета" игры в крупные игровые журналы, спровоцировав несколько разноречивых обзоров в разных изданиях. Удивительно, что и в наш удивительный век, когда ни во что не ставятся такие общечеловеческие ценности, как секрет формулы кока-колы или тайна исходного кода Quake, "пре-бета" UFO 3 не разошлась по всему миру. Так или иначе, теперь "дема" доступна через "Интернет" всем владельцам хороших модемов, и нам в том числе. Скоро, очень скоро мы увидим продолжение великой игры. Представьте, как я волнуюсь, сжимаю в руках миниатюр с 35-ю мегабайтами X-COM: Apocalypse?..

Разочарование в квадрате

Первое, что я в разочарованием обнаружил, установив игру, это то, что совсем не та пре-бета-версия, о которой трубили по всему миру. Мало того, что игра выглядит как игра из 1984-го, так и управление.



MicroProse предложила всего лишь одну тактическую миссию в звании некоего автоматизированного завода. Ни выбора оружия, ни выбора бойцов, одна миссия и небольшой калейдоскоп картинок из полной версии, сопровождаемый панорамикой в адрес нового UFO. Ладно, неприятности эту мы переживем, благо сама игра вот-вот выйдет. Но самое обидное ожидало меня впереди — графика, общий дизайн. Не знаю, чего я ждал от этой "демы". Наверное, ПРОДОЛЖЕНИЯ ЧУЖА. Чужа не произошло, и это надо признать, как бы ни было горько. Я решил казнить вас от эмоциональной части "плача по графике" — смотрите на картинку и делайте выводы сами, и пережму сразу к анализу. Во-первых, в демо-версии напрочь отсутствуют источники света, все помещения освещены неким "дневным светом" и поэтому выглядят так примитивно. Ни взрывы, ни лампы, ни переносные лампы не создают дополнительной освещенности, как это было в предыдущих играх. Судя по картинкам из "пре-беты" X-COM, там точно такая же ситуация. При этом используются очень бедная оттенками палитра, и это порождает

убывает весь визуальный ряд игры. Я ОЧЕНЬ НАДЕЮСЬ, что это хитрый трюк и в полной версии, как по мановению волшебной палочки, будут использоваться все 256 цветов. (Надежда умирает последней, нет так ли?) Во-вторых, X-COMовцы и Чужие. Халенные "3D rendered"-фигурки смотрятся на фоне рисованных помещений, как седло на корове. Анимация оставляет самые отрицательные впечатления, жадные,

отрывочные, абсолютно ненатуральные движения некоторых исполнителей вызывают скорее смех и негодование, чем страх и уважение к их мощи. От этого общая атмосфера игры очень и очень проигрывает. Единственное, что осталось по-прежнему — замечательная тревожная атмосфера-музыка и нависшие укасы крики алетов в лабиринте коридоров.

Подытоживая, могу с уверенностью сказать: графика стала ХУЖЕ, и, боюсь, фанатам X-COM придется с этим смириться, потому что, скорее всего, такой она и останется.

X-COM мертв, да здравствует X-COM?

Оправившись от первого шока, адекватно посмеиваясь над нелепыми движениями моих подопечных и поплавав над тем, как бездарно сделаны взрывы и дым, я засел играть серьезно. И вскоре полностью забыл про все свои размышления о стиле и графике. Дух игры по-прежнему жив, и играть стало еще интереснее, гораздо интереснее! Если вы регулярно читаете наше почтенное издание (как бы оно ни называлось), то вы должны хорошо представлять себе игру и, в частности, знать о возможности выбора режима тактических сражений — real-time или turn-based.

Сначала я, как ветеран UFO, который к тому же не надо морщиться при строе гей-пэе, выбрал покровный режим. Зубры UFO 1 и 2 почувствуют себя здесь как дома. Присутствие стальных копючек и рычажков поначалу пугает, но после некоторой практики все встает на свои места. Перед высказкой атаковом можно распределить по подразделению и затем передать группами. На виде сверху теперь можно отдавать команды на перемещение. Появилась возможность отменять действие команды, например, остановить агента, изменить направление движения, изменить бег на ходьбу и т.д. Работает возможность устанавливать таймер на

256 цветов. (Надежда умирает последней, нет так ли?) Во-вторых, X-COMовцы и Чужие. Халенные "3D rendered"-фигурки смотрятся на фоне рисованных помещений, как седло на корове. Анимация оставляет самые отрицательные впечатления, жадные,





гранатах на взрыв "немедленно", причем пребудет это совсем мало TUS, тактический бой по сравнению с предыдущими UED стал более реалистичным, живым и разнообразным. Теперь, когда агенты могут стрелять из положения сидя и лежа, использовать многочисленные прикрития, а "цели" стрельбы, особенно в автоматическом режиме, значительно снижались, для тактического размаха отключаются широчайшие возможности, а багати стали больше напоминать голландские боевики.

Кстати, для "демок" MicroProse не пожалели самых крутых мастеров из своих подземных лабораторий. А вот солдаты нам дали никаких, и оружие им вручили слабенькое: самым навороченным был авто-солдат с high-explosive-зарядками! Поэтому очень скоро я потерял сокрушительное поражение, потеряв всех своих агентов. А потом еще одно. И еще. Начиная переигрывать, я решил зайти с другого бока и попробовать режим real-time.

Long live real-time!

Real-time, реализованный в игре, оказался на редкость "мягким". С одной стороны, добавилось чувство опасности, свойственное всем играм в реальном времени, а с другой — осталась возможность поставить игру на "паузу", проанализировать ситуацию и спокойно отдать приказы. Кроме того, в этом режиме нет раздражающих мимолетных записок на "hidden moves", да и вообще, игра стала острее, интереснее и еще развлечетнее. В ходе боя можно задавать три типа поведения бойцов — от осторожного до агрессивного, а кроме паузы игровые часы можно запустить "медленно", "нормально" и "быстро". Как убедиться за десятком солдат, участвующих в перестрелках в разных частях арены? Для этого солдаты придумали специальный "телефакс", на который все время поступают сообщения, кто-то кого-то убил, кто-то ранен, и т.д.

любой момент сообщения можно просмотреть в развернутом виде и щелкнуть мышкой кнопкой, отправившись в нужное место.

Предавку яростные споры между поклонниками обеих стилей игры, сам же я пока склоняюсь к тому, что real-time имеет больше преимуществ перед старым добрым походным режимом. Не знаю, удастся ли также легко управлять командой из 24-х агентов, как я делал это с 9-ю в "демо", но играть было значительно веселее, а главное — проще; впервые одолеть всех алиенов мне удалось именно в "стремительном" реальном времени. В любом случае, теперь X-COM привлечет еще больше поклонников — каждый найдет себе стиль игры по душе.

Скорость

Еще один неприятный момент — "торможение". Многие жалуются из-за того, что солдаты перемещаются слишком медленно и рывками, а при солонном рельефе игра замедляется в 5-6 раз! Честно говоря, на своем P133 я не заметил такого замедления, но в те же время не могу сказать, что X-COM летает, и это под DOS (Windows дает двукратное замедление). Кстати, в отключенных отсутствующих привычных регуляторах скорости скроллинга, перемещения и стрельбы, так что, возможно, проблема только в этом. Вообще же,

"демо" хочет 486DX4/100 и 8 Мбайт памяти.

Ждем-с

Итак, какой бы ни была графика в полной версии игры, уже сейчас ясно, нас ожидает лето, кишащее инопланетниками. Новый сюжет, новые враги и новые средства их истребления, новые тайны и новые опасности, все это на подходе к России. Давайте не будем делать поспешных выводов, морщить нос и ругать весь белый свет, почему зря. Мы, фанаты X-COM, в этот иезовский час как никогда должны сплотиться, вырваться из-под иголки и ждать выхода полной версии. И не забываем закидывать MicroProse яростным фреймом по поводу 16-ти цветов — вдруг поможет.

— Олег Хажинский



Битва за металл

Enemy Nations

Enemy Nations — C&C meets SimsCity. Такой необычный рекламный слоган сочинила фирма Windward, более года занимающаяся разработкой игры. Неплохо завлека, верно? Попада, я бы смело опустил планы. Представьте себе Transport Tycoon, Подвизающий. Теперь воспроизите, что вместо автобусов по дорогам можно пустить танки, пассажирские экспрессы переоборудовать в бронепоезда, добавить немного бомбардировщиков и миннозачес и со

всем этим добром отправиться против ненавистных конкурентов, занимающих ваш бизнес "Трипосуит-е ода нуль, возможность изучать новые строения и технику, дипломатические отношения с врагами и разнообразные средства для пиллблэу, разрешение 1024x768 и 16-битный цвет — и вы получите смутное, но светлое представление об



Enemy Nations. Возможно, сравнение с Transport Tycoon не совсем в тему — в Enemy Nations не надо зарабатывать деньги, но уж очень много деталей

совпадает. Другой вариант — Settlers 2. Впрочем, довольно мучить фантазию — смотрите на картинки и читайте рецензию.

Сюжет

Enemy Nations оборудована сюжетом. Непроверяемым железобетонным крупнотоннажным сюжетом ГОСТ 2324-240 "Технических спецификаций на небытаемый, богатый ресурсами планете за тотальную доминирование", часть "Г" "не в меру честные участники соревнования выживаются только на одном крайнем со всем необходимым". Не особо напрягшись, могу припомнить сразу две игры с сюжетом, выполненным по этому ГОСТу: — Dead Lock и Total Control. Ну да тут с ним, с сюжетом, была бы игра хороша. А игра хороша, и, несмотря на изумительные отчаяния, которые установлены в демо-версии, вроде вытаскивал через полтора часа и ограниченное научное поле

Быть "стратегией в реальном времени" нынче не модно. Куда ни плюнь, попадешь в клон C&C. Поэтому яростно real-time-стратегией быть уже никто не хочет. У нас есть только "уникальные", "инноваторские", "чумовые" real-time-игрушки и отдельно C&C и WarCraft-киллеры. Кажется, клонированные братья начинают надевать даже самые уверенно обожательные real-time. А серьезные стратеги (а мы тут все, без исключения, собрались очень серьезные) вообще игнорируют все, что имеет ярлычок real-time. И зря! Потому что таким мажором можно не заметить много интересных игр. Например, Enemy Nations, которая медленно, но верно шьет свой лут в жадные игроманские руки. Но поскольку нам ждать уж-замуж-неверно, то есть никак не получается, давайте поговорим хотя бы о демо-версии игры.

деятельности, уже сейчас можно сказать, да. Enemy Nations будет замечена на фоне мутного потока пере- и недо-real-time-стратегий (во словесно-то), извергаемого нашими дорогими дивелоперами.



На самом деле, Enemy Nations — это скорее экономическая и военный симулятор, чем просто real-time-стратегия. Да, время тикает постоянно, но скорость это тикать можно варьировать в достаточно широких пределах, чтобы даже самые матерые, непоборимые стратеги могли успеть обдумывать ситуацию и отдавать приказы. А приказов придется отдавать немало.

Экономика

Здоровая экономическая база — залог победы. Если эта простая мысль для вас еще не совсем очевидна, поиграйте немного в EN, и все встанет на свои места. Экономическое развитие здесь едва ли не зарекает военных действий. Показки даже создается ощущение, что играешь в какой-то экономический симулятор (вроде того же Telsurf Turoon). На огромной карте планеты надо выбрать место размещения нашего корабельного завода. Выбор во многом определяется расстоянием до места залегания полезных ископаемых, а в игре 4 ресурса — уголь, железная руда, лес и нефть. Уже правдиво, как не совсем честные стратеги будут начинать игру снова и снова в попытке добиться идеальных начальных условий. Придется запастись терпением, господа читатель! Время генерации мира занимает на F1330 около четырех минут, ведь рельеф каждый раз создается заново с использованием хитрого фрактального алгоритма. Как принято наконец-то встроить игру с нормальным генератором местности! Частно говоря, назвали эти "карты", "сценарии" и "миссии", которые здорово ограничивают "игровость" многих хороших игр.

Посадка

Допустим, место выбрано, корабль с колонистами "осел", открывается лок и из него начинают выплывать... О боже! Жуть! Нет, дорогой читатель, это не жуки, это грузовики и краны выбранные на твердую почву готовы строить и возить. Конечно, они немного напоминают жуков,

особенно, когда делятся, но со временем к этому привыкаешь. Тем более, что это самая ценная техника в игре. Краны здесь используются для строительства и ремонта сооружений, а также для прокладки дорог. Грузовики тоже играют очень

важную роль: они перевозят первичные и вторичные ресурсы между шахтами, заводами и складами. Аналогия с ТТД продолжается — грузовики можно назначать маршутчиками, так записывая. Впрочем, создатели считают на первых порах не успевающим составлением расписания движения, а оставить режим "такси" включенным, грузовики сами будут выбирать себе работу

Первые шаги

С чего начать строительство колоний? Любимой стратегией, оставившей за плечами десятки колонизированных планет, здесь ответ на этот вопрос конечно, надо построить фермы, чтобы не расходуя огромный запас еды на корабле, затем возвести несколько жилых зданий и офисов для работы, чтобы разместить людей и создать им условия для нормальной жизни. После чего следует заняться созданием добывающей и перерабатывающей промышленности. Не стану утомлять вас подробностями этой битвы за металл. Скажу только, что в конечном итоге промышленность должна обеспечить вас достаточно количеством энергии для поддержания колонии в рабочем состоянии, заавать вас сталью и лесом, которые применяются для строительства зданий и военной техники, а также бензином — любимой смазкой всего, что движется. Не забудьте проложить дороги между всеми важными промышленными центрами — по ним грузовики будут в десятки раз быстрее, чем по кочкам.

Конец мира

Итак, наконец-то, оглядывая бескрайние просторы новой родины, переплетенные нитями дорог, узкими металлперерабатывающими заводами, электростанциями, шахтами и скважинами, вы испытаете что-то вроде удивления. Все работает. Все довольны. К сожалению, это неиндустриальная идиллия вскоре будет нарушена. Увеличился очень интересной и во многом самостоятельной экономической частью, совершенно упущавшей из виду, что не одними мы во Вселенной и что есть на этой планете другие существа, настроенные более чем враждебно. Конечно, не обязательно встречать

врага с пустыми руками. В нашем загаженном есть исследовательские центры, в которых светятся головы день и ночь размышляют над тем, как бы что-нибудь улучшить, усилить, укрепить или хотя бы увеличить. Тут надо говорить о величине научного дерева, потраив в демо-версию, но и здесь вариантов было предостаточно — разработка новых средств добычи, более эффективных источников энергии, средств связи, но главное — новых средств уничтожения, деления и защиты

Начало войны

Военные действия в EN в самом деле заставляют вспомнить о том, что игра сделана в real-time. Монстры Red Alert вступают в обличьями, все возвращается на свои места. Среди нескольких действий военных единиц в полной игре можно будет встретить множество различных танков и артиллерии, морские силы, пехоту и всякие защитные укрепления. Насчет авиации и бронепоездов в начале заметки и создам. Рекламный трюк, знаете ли. Сами бои проводятся довольно сумбурно, средства управления армией, на мой взгляд, слегка не дотягивают до современных мировых стандартов в области real-time. Но в сочетании с такой мощью экономической частью играть становится гораздо интереснее. Представьте себе удивительный бой в огромном горле, диверсионные вылазки против перерабатывающих заводов — куда-то сам СЭС с его тактикой "убой хаварест, получивший результат".

Дипломатия

Дипломатия в real-time-игрушке? Точно, в EN есть и это. Первоначально все "участники репарты" находятся в нейтральных отношениях. Если на территории одного из союзов построить "посольство", то открывшиеся дипломатические каналы позволят нам заключить мир или стать союзниками. Колонии союзников объединят свои транспортные сети и добывающую промышленность. В качестве отступного или военной помощи через посольства можно передавать в собственность лобные наши здания и технику. Кстати, уничтожение посольства (случайное или намеренное) влечет к разрыву дипломатических отношений между колониями, и во

приходится начинать заново (таким образом можно довольно просто разрушить чужие посольства).

Графика

Графическое оформление игры оставляет после знакомства с демо-версией немного противоречивое, но в целом оптимистичное впечатление. Всплывающие в картинку на экран задания и юниты рассчитаны в одном из пакетов трехмерной анимации (а по-нашему — анимации) и выглядят очень достойно, особенно если учесть, что в полной версии игры мы сможем любоваться этими же спрайтами в 64К-целета. Некоторые нарекания вызывает фигурирование, сделанные немного аллюдою и порой очень смешно переименования. Куда ни до детализированных пейзажей из того же ТТД! Впрочем, к нашему сведению, EN значительно еще и тем, что создана небольшой командой при очень скромном финансировании, что лишний раз подтверждает вечное: смелость города берет. К сожалению, колонии не могут передавать то понятие чудовищного "торможения", которое присутствует уже сейчас, а в 8-битном целета, в разрешении 1024x768 или даже 800x600. В 640x480 играть практически невозможно, слишком все крупное. Конечно, тут сказывается и сплоченный рельеф, и большие спрайты, и Windows 95, но вглядываясь 486-х машин от этого не легче.

Save and exit?

Как это ни печально, но полной версии игры у нас еще нет (хотя строки эти пишу, когда в жюриной стране Америке всяк уже два как гамаит EN), а по "демо" сделать какой-то окончательный вывод трудно (после игры остается лишь ощущение радужных перспектив). Сильнее рано злые разрабочники отпущивают нас от игры, всего полтора часа (или 5 учебных сессий) разрешают они пообщаться со своим детищем. А отщип, видимо страшно: ну что, дружок, хочешь запомниться, чтобы проложить игру в полной версии? Хочу, говорю я, конечно хочу! Так что давайте сейчас все запишем, и продолжим игру в полной версии. Обязательно продолжим.

— Олег Хажинский



АКЕЛЛА

Мультимедиа
энциклопедии
на CD ROM

**ПРЕДЛАГАЕТ
ВАШЕМУ ВНИМАНИЮ**



Интереснейшая информация о характеристиках, истории создания и применении основных видов военной техники, состоявшей на вооружении армий мира с 50-х годов по сегодняшний день.

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ВООРУЖЕНИЙ
(танки, корабли, самолеты)

Сотни красочных иллюстраций и реконструкций динозавров, морских и летающих ящеров.

**ДИНОЗАВРЫ И ПРОЧИЕ
ДОИСТОРИЧЕСКИЕ ЯЩЕРЫ**

Большое количество фото и видеофрагментов, в том числе уникальных. История и современность, факты и легенды.

БОЕВЫЕ ИСКУССТВА ВОСТОКА



новинка

Выгодные условия для диллеров



СОЛОНОВЫ
СЕКРЕТНЫЕ КОДЫ
СТРАТЕГИИ

Самая полная на сегодняшний день версия, вобравшая в себя богатейший опыт фанатов компьютерных игр. Солюшены, секретные удары и коды.

Адреса по которым Вы сможете приобрести нашу продукцию:

МОСКВА:
Дом книги на Арбате
Библиословус на Мясницкой
Медиаинформфирма "ПАРТИЯ",
ИНТЕРПРЕТ, GAME LAND,
СОЛОНОВЫ, КОМПЬЮЛИНК, ВИСТ,
ТОРМОЗА, ВАЛГА
САНКТ ПЕТЕРБУРГ:
СП-Лит книги на Невском,
ООО "ЛАДИС" тел. 2917924
"АКШЕЛ" тел. 2194452
НОВОСИБИРСК:
ЗАО "Плюс" тел. 464397

ЕКАТЕРИНБУРГ:
TIM Ltd. тел. 424779

Наш оптово-розничный магазин находится по адресу:
Москва, 2-й Фрунзенская ул., д. 10, кор. 1. Тел./факс: (095) 585-0323

Всегда в продаже
более 300 наименований CD ROM и VIDEO CD

предлагается
различная
скидка 10%



Сражения

Сам бранный процесс организовывать менее революционно, чем все остальное. Здесь все осталось по-старому. Тяжелые рыцари прикрывают отряды

обязательно уничтожать все, что движется и раскрашено в другие цвета. Игроки могут находиться в состоянии войны, нейтралитета и союза. Между мирно настроенными друг к другу нациями возможна торговля; не возбраняется даже военное сотрудничество против других участников игры. Кстати, 12 рас, за которые

участников (до 8 человек или компьютерных персонажей) и цель игры. Целью, кстати, вовсе не обязательно должно быть банальное "kill'em all". Играть можно, соревнуясь, кто быстрее откроет заданный участок мира, соберет больше артефактов, совершит больше открытий или просто добудет больше золота

А самое главное, во всяком случае для меня — это возможность "случайной игры", при которой компьютер сам генерирует карту заданного размера, помещает туда выбранных соперников — и вперед, к победе греческого, персидского или любого другого народа!

Армии

На протяжении 10000 лет развития вам предстоит командовать самыми различными войсками, начиная от борющихся варваров с дубинами и заканчивая палачами, баллистами и катапультами. Что-то около пяти видов лучников, масса колесниц, боевые слоны просто и боевые слоны

лучников, катапульти по-прежнему незаменимы при осаде фортификаций противника. Удобной функций



Не прощаюсь

Что можно сказать по прошествии нескольких дней знакомства с игрой? У меня

нам предлагают играть, отличаются не только оформлением зданий и войск, каждая из них имеет свои особенности, которые стоит учитывать при разработке стратегии победы.

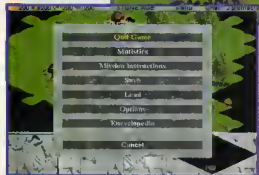
Игра

Создавая такой многообещающий эпизод, авторы не стали ограничивать себя набором миссий, как это сейчас принято, а предоставили нам полную свободу выбора — как и во что играть. Во-первых уже в бетаверсии представлены две кампании, состоящие из десяти тематических сценариев в каждой. Одна из них, "Подъем Египта", специально разработана для обучения игроков принципам управления в Age of Empires, а вторая, "Топоса Вавилона", представляет из себя полноценную кампанию с очень драматическим сюжетом.

Кроме кампаний, в игре есть масса отдельных сценариев, а если и они пройжены, к вашим услугам редактор, с помощью которого можно "сочинить" место и время действия, состав

остались исключительно светлые нувства. Игра производит целостное и, если хотите, solidное впечатление. Все сделано на совесть. Про графику я уже говорил — это изумительно, и ни в какое сравнение не идет с графикой, например, в Enemy Nations. Все продумано до мелочей — интерфейс, звуковое оформление, музыка. Поддерживаются любые режимы вплоть до 1024x768. С такой игрой приятно иметь дело. Мне нравится задумка с переносом идеи развития из "Цивилизации" на real-time-ренсы, и мне кажется, задумка удалась. Жалко только, что развитие останавливается на Железном веке. Вот если бы создатели пошли дальше, и слонов с триремками сменили танки и подводные лодки, а то и космические бомбодозвошки и шагающие роботы! Мне нравится атмосфера игры — светлая, лишенная ненужного мрака. Мне нравится, что игра проста и в то же время очень разнообразна. Не знаю, как вы, а я точно еще вернусь в Age of Empires...

— Олег Хажинский



с баллистой на горбе, рыцари всех мастей, триеры и транспортные корабли, нет только подводных лодок! Заметьте, что в Age of Empires вы едва ли сможете встретить у противников двух одинаковых солдат — десятки элитных артефактов, которые улучшают меткость, скорость или броню нашей армии, делают исход сражения более чем непредсказуемым. И это действительно здорово...

Дипломатия

Дипломатия была в Civilization, есть она и в Age of Empires. В отличие от большинства real-time-игр, здесь вовсе не



drug

Н Е М Е Ж И О Е З А Н Е Т И Н И Н

оруд

Ностальгия, или лечение лазаретом

ТИХО В ПАЛАТАХ.
В СТЕРИЛЬНЫХ ПАЛАТАХ.
— МАМА, КТО ЭТИ ЛЮДИ
В БЕЛОСНЕЖНЫХ ХАЛАТАХ?
(ОЧИШАЯ)

Пейте, дети, молоко — будете здоровы. А не станете пить — заболаете и попадете в больницу к злому доктору! Он-то знает, что с вами делать! Для начала мрачные и страшные диагностические кабинеты, где вам поставят столько диагнозов, что, вероятнее всего, вы сразу же умрете от инфаркта.

Ну а коли неравишки в порядке, то вы все равно умрете. Чуть позже. От голода. Лечение — дело дорогое, не расплатитесь! Только не говорите потом, что вас не предупреждали! Предупреждали...

Именно такая мрачная перспектива ожидает посетителей этой больницы — больницы, которой вам доведется руководить в новой Bullfrog'овской игрушке **Theme Hospital**. Целых три года мы ждали "Госпиталь", выискивая о нем крупицы информации и с надеждой поглядывая в будущее. И вот это будущее пришло — в лице доброго доктора в белом халате с бензопилой в мускулистых руках.

К счастью, Bullfrog не пошла по проторенной дорожке, сразу отвергнув вариант под кодовым названием "Theme Park 2". Три долгих года разработчики коптели над созданием новой программы, и результат превзошел все ожидания: мы получили ИГРУ, достойную своей предшественницы. Все тот же черный юмор, все та же веселенькая атмосфера незабвенного Theme Park'a. Грешным делом, создается впечатление, что вы, как бывший магнат индустрии развлечений, просто решили попробовать свои силы на новом поприще, о котором, разумеется, имели весьма отдаленное представление. Но разве это важно? Кто, как ни вы, умеет выудить из бедных больных их последний доллар и подтянуть на самую вершину? Кто, как ни вы, один в состоянии из простой больницы создать колоссальное по прибыли предприятие, которое долгие годы будет приносить высокий и стабильный доход. Так что вперед! Пациенты ждут своего часа

ним игры выглядит так.

Hospital начинается с того, что вам выскрывают бразды правления небольшой заштатной больничкой, расположенной в захолустьем городишке. Когда дела начинают идти в гору, вы получаете предложение от министерства здравоохранения возглавить более крупную клинику (картата — соответствуете). Вы волны согласитесь, но можно и отказаться. И тогда вскоре поступит новое предложение, содержащее куда больше цифры вашего жалования. Когда, наконец, в назначенной вам больнице появится рай на земле, а сумма зарплаты на новом месте примет радужные красные оттенки, можно перебраться в следующее лечебное учреждение.

В начале каждого этапа приводятся списки основных задач, которые нужно выполнить, чтобы получить чашечное предложение о переходе. Задачи от раза к разу могут отличаться, но обычно игроющему нужно достигнуть определенного уровня популярности, накопить на бивковском счете некую сумму, а также превысить заданный уровень стоимости ашес больницы. Но самое главное состоит в том, что от этапа к этапу вы обретаете возможность разрабатывать все новые и новые технологии. Таким образом, каждая следующая клиника предпослает вам что-то новенькое, а всего их в игре будет 10. Словом, свежий этап — поспевавшая игра.

Доктор, у меня ЭТО...

"ЖАЛОВАРИЕ ПЕССИТЕИВ"
ПРОСЬБА НЕ УМИРАТЬ В
КОРИДОРАХ ГОСПИТАЛЯ..."
(НО ИГРА)

Ну что может быть забавного в игре про больницы и их лечение! Ан нет. Юмористы из Bullfrog на деле доказывают, что смешным может быть что угодно. Все зависит от того, с какой стороны на это посмотреть. Как вам нравятся, например, такие болезни, как приступы смеха или невидимости? Но — по порядку. Попад в больницу, пациент прежде всего должен дойти к стойке регистратуры, отказав которой направляют в консультационный кабинет. Именно там опытный врач попытается определить, какой казус приключился со здоровьем посетителя. Если это удается — выписывается направление на лечение. Если нет — предстоит дополнительная диагностика.

В начале каждого уровня перечень доступных для создания диагностических и лечебных кабинетов более чем скромнен. Чтобы расширить исследовательский центр, который и будет давать вашу медицинскую аперу. Приоритеты в исследовательской работе можно распределить по пяти направлениям: создание новых



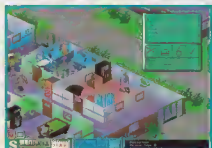
В общем и целом

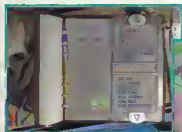
Нет, лечением заниматься не придется. Процессом умерщвления пациентов вы могли наслаждаться в игре Life & Death. В Theme Hospital задача иная — взять в свои руки управление больницей. И не просто взять, но вывести заведение на определенный

уровень благосостояния и популярности.

В чем состоит главная ошибка Theme Park'a? Я отвечу вам, отвечу как опытный Park'овел. Прежде всего в том, что игра вела в никуда. Построив один парк, вы могли перейти к сооружению следующего, и так от парка к парку. Понятно, что в Theme Hospital'e этот нелеч был устранен: игра имеет конец, что уже является отравным фактом. Впрочем, добраться до него — дело не простое, возможно, на это может уйти не одна неделя.

На деле же схема с заверше-





диагностических/лечебных кабинетов, совершенствование медикаментов/лечебной аппаратуры, развитие научного потенциала больницы. Пойдя двумя первыми путями, вы будете получать новые кабинеты, что даст вам возможность безошибочно определять заболевания пациентов и проводить их эффективное лечение.

Но вернемся к нашим незадачам. Миновав полный диагностический курс, больной возвращается в консультационный кабинет, где врач на основе проведенных исследований ставит некий вероятностный диагноз. И только после этого пациент направляется на стационарное лечение. Многие болячки излечаются лекарствами (иначе говоря, пациенту достаточно выпить таблетку жидкой влаги — и он здоров). Многие, но не все. Чтобы победить иные недуги, необходимо пройти курс лечения в специальном кабинете. К примеру, больному, мнящему себя Элизом Пресли, равно как и телевизионному маньяку, нужно долго и упорно посещать психиатра. Пациентов с раздутыми головами следует направлять в кабинет, где их надзорный орган проглотит илой и... надуют заново. А больных с непомерно длинными языками ждет опытный врач в кабинете, оборудованном специальными секторами. При этом очевидно, что самые запущенные случаи требуют хирургического вмешательства, из чего следует нужда в операционной и в паре высококвалифицированных хирургов.



Начало пути

В чем же, собственно, состоит работа управляющего больницы? Во-первых, в строительстве оной. Нет, заново отстраивать помещение госпиталя вам не придется, но вот планировать необходимые кабинеты — одна из непосредственных задач неравнодушного. Главная прелесть этого занятия состоит в том, что вы не только выбираете размер и местоположение будущего кабинета, но и можете собственноручно расставить в нем мебель и оборудование, словом, волюнты подойти к оформлению своей клиники по-хозяйски.

Для начала определитесь, где будут находиться двери и окна. Кстати, чем просторнее кабинет и чем больше в нем окон, тем счастливее будут врачи, которым предстоит в нем работать. Далее вам предстоит выбрать возможность расставить мебель и аппаратуру, причем каждый из предметов можно вращать на 180 градусов, подбирая то единственно правильное место, где он будет впоследствии стоять. Рази бога, не считайте этот этап чем-то вроде развлечения: к примеру, шкафчик для хранения карт пациентов должен находиться около стола врача, в противном случае — вместо общения/лечения эскулап будет занят преимущественно бетонтей.

Но планировка и строительство всевозможных кабинетов — только одна из задач. Другая забота — приси на работу и обучение врачей, медсестер, секретарей, уборщиков, словом, персонала. Подходить к этому нужно с особой ответственностью. Начнем с врачей. В нашем распоряжении — три класса специалистов: "новички", "врачи" и "консультанты". Каждый из претен-

дентов обладает собственным уровнем навыков, что в итоге сказывается на качестве его работы. Большинство ваших специалистов определяются только этим уровнем знаний и не имеют дополнительных навыков в каких-то локальных областях. А это плохо: в некоторых случаях жизненно необходимо, чтобы врач обладал более широким профессиональным кругозором. К примеру, в кабинете психиатра должен находиться специалист, умеющий стелить в психиатрии. Точно так же в операционной должны работать хирурги, а в исследовательском центре — ученые.

На каждого претендента у вас имеется краткое резюме, дающее ясное представление о его достоинствах или недостатках. Впрочем, принимая человека, вы, к сожалению, не можете определить, насколько скрупулезно он будет относиться к своим обязанностям: может статься, что даже очень хороший специалист будет трудиться хуже неопытного, но усердного новичка. Поэтому если вы заметите, что кто-то из врачей работает спустя рукава, немедленно начинайте искать достойную замену.

Управление больницей

Итак, больница открыта, и первые пациенты стоят у дверей кабинетов, ожидая своей очереди. Самое время более подробно остановиться на управлении клиникой, распределении доступных ресурсов и поддержании положительного банковского счета.

Первым делом необходимо получить полное представление о функционировании больницы, а также о ее доходах и расходах. Основной доход (не считая возможных премий и наград) составляет плата за консультации и лечение. Естественно, что у каждой услуги — свои цены, которые, кстати, вы волены изменять по собственному разумению.

Больные могут расплачиваться с вами наличными либо прибегнуть к услугам страховой компании. В последнем случае деньги приходят не сразу, но за время отсрочки начисляются соответствующие проценты, зависящие от величины суммы, которую вам должны выплатить по страховке пациентов.

Средств нац на зарплату, медикаменты и обогреть помещений. Это постоянные ежемесячные расходы. Плюс к этому, что-то уходит на создание новых кабинетов и замену устаревшей аппаратуры.

Еще один существенный источник расходов — покупка новых помещений. Когда ваш главный корпус закончится, что называется, под завязку, самое время подумать о приобретении новых площадей под размещение дополнительных кабинетов. Обычно "на торгах" стоят 3-4 здания, каждое из которых имеет свою цену.

Если же больница на финансовой мели, можно обратиться в банк за ссудой. Не самым плохим решением будет взять в начале игры крупную сумму денег и полностью обустроить больницу — это поможет быстрее набрать высокий уровень популярности и "отбить" долг.

В любой момент игры вам доступны графики, отображающие не только доходы и расходы больницы за несколько месяцев, но и изменение уровня популярности, посещаемости госпиталя, количество выписанных и т.д.

Не стоит забывать и о конкурентах. Да, в Кроме вас в городе действуют несколько других клиник (обычно 4). Странное дело, но горожане знают о том, где лучше лечат, и, естественно, посещают именно эти заведения. Отсюда и колебания в доходах. Словом, все на борьбу за общественное признание!

N
N
N
O
H
Cytosine
N
H





Как нам обустроить больницу?

В первую очередь обратите внимание на расположение кабинетов: желательно, чтобы диагностические помещения находились в одном крыле, а лечебные — в другом. Таким образом пациентам не придется бегать по больнице в поисках того или иного отделения. Не менее важно помнить и об удобных подходах к кабинету: узкие коридоры — залог столпотворений, а это чревато всевозможными неприятностями (у больных могут начаться обострения недугов, что способно вызвать едва ли не ценную реакцию).

Каждый вход в больницу должен располагать своим регистрационным столом. В противном случае, пациенты будут пользоваться только одним входом, и количество посетителей значительно сократится. Кроме того, начиная игру, позаботьтесь о том, чтобы в госпитале было не менее двух кабинетов начальной диагностики. Это позволит вам избежать километровых очередей, нависающих на пациентов отнюдь не веселые чувства. Очень важно, чтобы роль «начальных диагностов» исполнили лучшие специалисты (в идеальном случае — в звании консультанта): неуверенный врач может отправить больного по полному кругу всех кабинетов, когда профессионал сразу поставит бы правильный диагноз. (Не забывайте и том, что многие «некорешие» больные приходят к вам только за тем, чтобы тут же умереть, дабы основательно подпортить вам популярность.)

Кстати, если вы узнаете, что кто-то из пациентов совсем плох, а обследование едва ли подходит к середине, то лучше

отправить его домой, поскольку, как уже говорилось, любая смерть в ваших стенах — это повод для досужих обывательских разговоров, что-де «люди мрут у них, как мухи»... Между прочим, отправлять такого пациента домой не самый бесчеловечный вариант. Куда долее посылать его в больницу любого из ваших конкурентов, тем самым не только избавив себя от лишних хлопот, но и переложив их на плечи соперников. Если же в вас азыграли доброта и милосердие и вы все-таки решили лечить безалагу сами, то знайте, что больных можно передалить по очереди. Из самого конца вы возьмете переместить тяжелобольного в самое начало. Кто знает, вдруг это спасет человека...

Популярность любой ценой

Как мы уже говорили, высокая популярность — ключ к успеху. Слава больницы зависит от класса ваших специалистов и эффективности лечения, но не только. На популярность влияет даже то, что думают о клинике пациенты. А чтобы мысли их текли в правильном направлении, существует множество способов. Прежде всего, надо максимально уплатить больницу (нет ничего страшнее обморочивающегося на ваших просторах пациента): побольше мощных обогревательных батарей! Впрочем, поджаривание пациентов и работников клиники на медленном огне тоже не дело. Кроме того, в жару элементарно хочется пить. Давы утолить эту вполне естественную потребность, соорудите несколько автоматов по продаже минеральной воды. Кстати, это принесет больнице дополнительный доход. Да, и не забудьте про туалеты (как минимум по одному в каждом корпусе)...

Очень важно завести около кабинетов мягкие кресла, в коих пациенты смогут ждать приема. Но главное, конечно же, цветы! Чем больше растений вы разместите по разным углам больницы и кабинетам, тем счастливее будут посетители. Правда, это добавит хлопот с их поливкой, но эффект того стоит.

Присутствие отгульщика настроивает представителей различных проверяющих организаций на доброжелательный лад. Во избежание появления мусора на полу клиники, разжигайте урны (поставьте их неподалеку от автоматов по продаже воды). Впрочем, лучший способ борьбы с мусором — трудолюбивые уборщицы. Чем их больше — тем чище будет больница и тем веселее будут пациенты.

Что касается персонала, то тут первоочередная директорская задача — следить за моральным состоянием работников. Хороший управляющий должен вовремя замечать переутомление подчиненного, его недовольство условиями труда. Если «уровень счастья» персонала приблизится к нулю (не дай бог!), то не ждите от коллег ничего эффективнее, чем «работа спутя рукава».

Приготовьтесь к довольно частым требованиям сотрудников о повышении зарплат. Здесь есть одна тонкость. Первым делом внимательно посмотрите, насколько необходим вам тот или иной специалист. Если «не нужен»,

Правда, это может привести к тому, что и другие врачи также захотят дополнительных денег. Но тут уж ничего не поделаешь! Совет только один: не доводите ребят до подобных требований. Всегда есть возможность выплатить кому-нибудь разовую премию или перевести человека в свистлый и просторный кабинет.

Располагая консультантами, вы можете создать «кабинет повышения квалификации», где они будут обучать менее опытных докторов. К примеру, наняв врача с минимальным звинял за несвоевременную плату, вы всегда сможете обучить его так, что он преизойдет самых высокооплачиваемых специалистов. Еще одним плюсом обучения состоит в том, что врачи смогут приобретать новые навыки. Единственная проблема — консультант сам должен обладать этими знаниями. Да, и не нужно бояться, что на время лихорадки какие-то из кабинетов останутся пустыми. Врачи могут заочно полагаться коллег, так что госпиталь в любом случае продолжит работу!

Важный момент в управлении больницей — се правила. А правила здесь устанавливаете вы. Вам решать, когда пациента следует отправлять на лечение, и до каких пор с ним возиться вообще. Плюс к этому, можно устанавливать временной порог, после которого персонал будет отправляться для отдыха в специальную комнату. Кстати, чем лучше вы обустроите это помещение, тем быстрее ваши люди будут восстанавливаться. Лично я рекомендовал бы



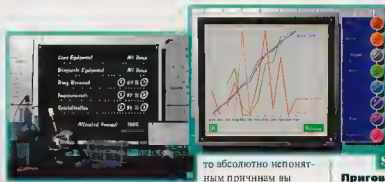
поставить здесь парочку бильяранных столов, диван, телевизор и игровые автоматы — очень, знаете ли, расслабляюще!

Довольно часто у вас будут появляться предложения пригласить в больницу какую-нибудь важную персону (VIP). Если вы чувствуете, что готовы к подобному посещению — смело отправляйте приглашение. Если VIP у вас понравится, вы получите денежную премию, и популярность вашей клиники возрастет. В противном случае — пейяйте на себя.

Кроме того, время от времени к вам будут обращаться с запросом из службы "скорой помощи" о срочной госпитализации группы больных, диагнозы которых уже известны. Ваше согласие означает, что вы должны будете вычлестить всех прибывших за определенное время. В случае провала ваша популярность резко упадет, если же веренный вам госпиталь справится с поставленной задачей, то это также принесет ему неплохие разовые деньги и поднимет "планку славы" всего учреждения.

Графика и звук

Что здесь можно сказать? Только одно: безуроченно. Мелодия — с изыском, так что музыка, не в пример другим играм, абсолютно не давит, а, напротив, создает прекрасную игровую атмосферу. Но особенно тщательно проработаны звуковые эффекты! Вы слышите все: от звука захлопывающейся двери и выдвижения ящика стола до



шума спускаемой в туалет воды и трюмгласных объявлений на всю больницу с просьбой не сорить.

SVGA engine не подает признаков "торможения" даже на стареньком P-166; удобный игровой интерфейс, который без всяких натяжек можно назвать интуитивно понятным... Словом, работа истых профессионалов.

Холодный душ

Позади первые сотни вычлестенных и отправленных на тот свет пациентов, сумасшедшие очереди в туалет и землетрясения с эпидемиями. Пришло время посмотреть на игру слегка со стороны, чтобы беспристрастным взглядом отделить зерна от плевел.

В первые несколько дней знакомства с игрой я не обнаружил в ней ничего, что насторожило бы меня. Видимо, опьяняющие подбешивало долгое ожидание, все тот же неизбежный стиль и безурочная графика. Но как бы долго ни длилась зифора, рано или поздно наступал момент истины. Выше я рассказывал о том, что мне понравилось в игре, послушайте же теперь о том, что вызывает у меня неприязнь.

Во-первых, по сравнению с Theme Park'ом в "Госпитале" ЗНАЧИТЕЛЬНО упрощено управление. Не считая расходов на покупку новых машин, деньги уходят только на зарплату, лекарства и обогор. ВСЕ! Не предусматриваются даже траты на научную работу! Не говорю уж о дополнительных ассигнованиях на поддержание работоспособности кабинетов...

Далее. По каким-

то абсолютно непонятным причинам вы можете учить врачей, не имея при этом возможности повышать квалификацию медсестер или секретарей.

Но главный изъян состоит, конечно же, в количестве кабинетов диагностики и лечения! Вспомните Theme Park. Сколько аттракционов там было? Правильно, свыше 40. А всевозможных магазинов, пунктов питания, деревьев и изгородей? Суммарно количество возможных построек переваливало за сотню! А чем "в ответ" может похвалиться Theme Hospital? Каких-то 10-15 кабинетов диагностики и столько же лечебных отделений. Большинство болезней лечатся базальным приемом лекарств.

Кроме того, игра не очень хорошо сбалансирована. Возможность изменять стоимость лечения на деле абсолютно недоступна. Стоит вам хотя бы немного поднять цены за услуги, и пациенты напрочь откажутся платить... Куда там до гибкой системы изменения цен (от входных билетов до стоимости гамбургеров), что была в Theme Park'е!

А ситуация с акциями? Возмочно, это и правильно: не директорское это дело торговать на Уолл-Стристе акциями. Но тем не менее. Акции всегда привносили в игру дополнительный интерес и азарт, заставляли взглянуть на конкуренцию абсолютно другими глазами...

И напоследок. Похоже, Bullfrog элементарно поторопилась с выпуском игры. А как иначе объяснить отсутствие возможности менять уровень сложности (наличие только "Medium"), в силу чего играть до неинтересного просто. Нет и поддержки сетевой/молемной игры. Не успели? Будем ждать патчей?..

Приговор

И снова обращусь к прошлому. Сколько раз вы прошли Theme Park? Не помяните? А я — аж пкты раз. И это несмотря на то что игра не имела конца, и каждый раз приходилось начинать все сначала. Играть все равно было интересно, хотя ничего нового тебя уже не ждало. Ну а Theme Hospital... Не поймите меня неверно, мне нравится эта игра. Да, я верну на нее, но это ворчанье отдал на любимое дело, которое когда-то подавало большие надежды, но, увы, не все из них смогло реализоваться.

Нет, "Госпиталь" — замечательная игра, и вы многое потеряете, если не обратите на нее внимание. Но если вам хочется большего, то... лучше еще раз сесть за Theme Park. Правое же, он и сейчас нисколько не устарел!

— Петр Давыдов

Системные требования
MS-DOS 6.22
486DX/66
8 Мбайт RAM
SVGA (1 Мбайт)
2-скоростной CD-ROM
Windows 95
Pentium 166
8 Мбайт RAM
(лучше 10)
4-скоростной CD-ROM



★ Bullfrog

100% ГРАФИКА

100% ЗВУК

90% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

89%

Theme Hospital



Возвращение блудного Reunion'a

"Любовь немаяню нагрянет... Когда ее совсем не ждешь... Ла-ла-лаа!" Отчего "фривольные песни во время работы"? С радости, друзья мои, от радости. Вот так, нежданно-негаданно новая игрушка

Imperium Galactica от Digital Reality, опубликованная небезызвестной фирмой T Interactive, оказалась на 100% клоном моего любимого Reunion. Того самого Reunion, продолжение которого вся сознательная геймерская общественность ждала аж с 1994 года, но которое так и не появилось. Проще, грусть! Reunion вернулся!

Немного история

Неподозреваю, что некоторые из читателей не имеют ни малейшего представления о том, что же такое Reunion, фактическим продолжением и развитием которого стала Imperium Galactica. Что ж, ликбез я помещаю.

Reunion был создан в самом начале 1994 года группой молодых разработчиков, объединившихся в компанию Amnesty Design. Изначально работы выступали известная (тогда) Grand Slam и не ошиблась. Игра удалась!

В ней на редкость гармонично сочетались космическая стратегия, макроэкономическое

Полочерку: Imperium Galactica волею не Reunion 2. Это очень удачный клон, опережающий представителю по всем статьям. Что изменилось? Два коренных отличия: игрок может лично командовать сражениями, а также участвовать в дипломатических переговорах. Как вы помните, в Reunion батальоны проходили без участия игрока, и их исход зависел исключительно от мощности флота и армии, а также от личности вашего главнокомандующего. Что же касается дипломатии, то если раньше она сводилась к отдаленным запискам мировым разговорам, то теперь свобода ваших действий абсолютна. Ну и, естественно, у новой игры совершенно иной сюжет. От него и оттолкнулся.

Сюжет

На задворках великой межгалактической империи издревлет смута, и вы, лейтенант имперских ВС, являетесь в "горячую точку", чтобы в кратчайшие сроки привести там порядок. Такова завязка игры. Но лишь завязка: по ходу дела будут происходить самые разнообразные события, как случайные, так и предусмотренные сюжетом. Кстати, команда вашего корабля также состоит из реальных людей, с которыми можно в любой момент вступить в общение. То же самое было и в Reunion...

Время действия — реальное

Все события в IG происходят в реальном времени. Хотя здесь можно ускорить, замедлить и даже приостановить, но избавиться от него — никогда,

В самой игре есть элемент от RPG. Вы играете роль конкретного человека, который, будучи на воле судьбы и командования, получает новые знания и навыки. Начав карьеру лейтенантом, вы вполне можете дослужиться до грав-адмирала всех космических и планетарных сил империи. С каждым новым повышением список ваших полномочий серьезно возрастает. (Кстати, лейте-

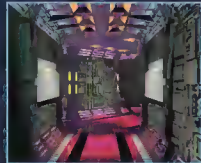


(а свободным от работы время, конечно)...

Управление колониями

Разумеется, одной из первоочередных задач играющего будет колонизация новых миров, для чего вам понадобится соответствующий колонизационный корабль. Но прежде чем начать космическую экспансию, следует привести в порядок у себя дома, не так ли? Эта часть игры оставляет самые приятные чувства, настолько качественно все продумано и выполнено.

Прежде всего вам предстоит право полностью застроить вновь открытую планету, причем список возможных сооружений к середине игры достигает небывалого разнообразия. Здесь есть все, начиная с жилых комплексов, продовольственных ферм, больниц, пожарных и военизированных отделений, банков, парков, стадионов, церквей и заканчивая энергетическими реакторами, фабриками, научно-исследовательскими



В коридорных отсылках.

инит не может агульств в переговоры с инопланетянами, руководить научными исследованиями, атаковать планеты врагов или колонизировать новые миры. Только — управление небольшим флотом и



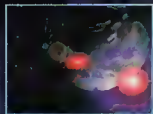
несколькими владениями. Новые знания — это новые, более просторные и мощные корабли, но кораблям которых так приятно бродить, размышляя о бренности всего сущего



Некоторые из доступных страниц.



управление планетами, научные исследования и даже кустовые эскадры. К несомненным достоинствам игры можно было отнести и ее редкость — "психологичность" сюжет.



центрами и многочисленными видами оборонительных сооружений. (В Repton даже половина такого не вышло-далась.) Ну и, само собой, на возведение любого объекта требуется свое время (это лакомое).

В отличие от того же Repton, где вы должны были добывать всевозможные полезные ископаемые, список игровых ресурсов сводится к одной вещице. Это деньги. Казна пополняется в результате сбора налогов, причем их объем может варьироваться от нулевого до "деспотичного" (все население).



Некоторые из доступных технологий.

Помимо налогов немалую прибыль приносит и торговля, для чего существуют торговые флоты, курсирующие от планеты к планете по заданному вами маршруту.

Отнимающая немало времени погоня за чистотой все же не является самоцелью. Деньги прежде всего необходимо тратить на сооружение энергогенераторов, обеспечивающих электричеством колонию, фермы (производство еды) и больницы (забота о



здоровье колонистов).

Понятно, что такое здоровое и богатое население сможет принести куда больше налогов, чем бедное, больное и голодающее. К слову, если мораль населения неумеренно падает, а налоги снижать не хочется, попробуйте построить церковь, стадион, центр отдыха или парк, которые, возможно, осясцествят ваших подданных.

Не ждите, что все встречающиеся вам планеты будут лапидарно райскими: сати на многих из них придется строить специальные сооружения, чтобы поддержать жизненный уровень поселенцев. Так, на пустынных планетах никак не



Научные исследования.

обойтись без систем орошения, а в холодных арктических мирах на обогрев помещений расходуется значительно больше энергии, чем на других планетах.

Пожалуй, вы будете приятно удивлены тем, что местные планеты вращаются вокруг своих светил: день постепенно переходит в вечер/ночь, и колония погружается во тьму. Душевно...

Наука

Дерево научных исследований разделяется на пять больших ветвей: гражданскую, инженерную, машины и корабли, компьютерные технологии,

системы искусственного интеллекта и военные технологии. Для начала исследований по каждой из ветвей необходимо построить один из пяти соответствующих научных центров. Список открытий, которые предстоит совершить вашим ученым, не поддается переисчислению: добрая 10 половина разработать нормы тишины стрелной, всевозможные виды вооружения, космические истребители и корабли, наземные танки, системы защиты...

На каждой планете можно построить центр только одного типа: но если количество колоний у вас невелико, допускается время от времени просто разрушить один и возводить другие научные объекты. Естественно, чем больше исследований, лабораторий одного вида имеется на планете, тем быстрее будут вестись соответствующие научные изыскания.

Производство

Любое из изобретений может быть внедрено/дущено в серию на профильном производстве. В игре имеются следующие заводы для производства космических кораблей, оборудования, вооружения и планетарных строений.



Производство.

Каждый вышедший "конвейера" объект представляется в виде 2D-проекции и 3D-модели (привет, Reunion!). Кстати, ограничение на постройку фабрик такое же, как и в случае с исследовательскими центрами: на одной планете может



располагаться произволу только одного профиля.

Снаряжение кораблей

Любого серьезного космостратега порадуется возмож-



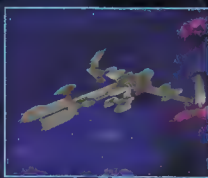
Структура корабля.

ность по собственному выбору оснащать корабли практически любым вооружением. Благо, типов вооружения в IG — десятки, а количество



Небольшая часть армии Галактики.

доступных кораблей пересаливает за это. Словом, вы можете создавать практически уникальные суда, как это можно было делать в Master of Orion или MechWarrior.





Бой на планете.

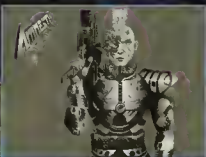
Сражения

Итак, мы подошли к самому важному — к сражениям. Как уже



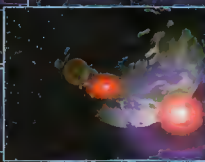
Бой в космосе.

говорилось, вы принимаете в них участие и полностью контролируете игровые события. Битвы происхо-



дят, как и все остальное, в real-time-режиме. Всегда можете остановить ход времени, чтобы отложить события, получить приказы по перемещению и атаке и только возобновить течение игры.

Если бы вы проходили планету, то после победы движущиеся силы высекали бы на ее поверхности. Сражения происходят на том же само-



экране, где вы строили собственную базу, так что повреждение или даже уничтожение ваших (или вражеских) строений тарантиров. Конечно, по-

их можно по- но на это уйти не во время и куча. Стоит забывать о том, что в случае захвата вражеской колонии вам также придется ремонти-

рывать поврежденные объекты, поэтому атакуя, остеретайтс

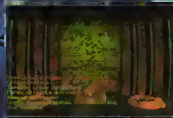
превратить в развалины жилые кварталы или энергостанции. На защитные системы врага это, разумеется, не распространяется.

Дипломатия

Чего больше всего ждало в Reunion? Правильно, дипломатию. В IG опция реализована очень полно и умело. Вы можете «заключать» торговые соглашения, составлять дополнительные альянсы, объявлять силы против какой-либо «буйной» расы, объявлять войны...

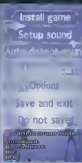
Правда, аксакалы говорят, что игра эта ровно на один раз, то есть обладает нулевой «replayability». Что ж, жизнь тоже дается нам только единожды. И никто

вариантах, в том числе путем перевода суммы в качестве подарка (впрочем, подкуп помогает далеко не всегда —



Дипломатические переговоры.

все зависит от того, как далеко зашла вражда). Вот собственно и все! Или осталось выяснить, как это выглядит звучит, как играется в IG.



Графика авторам IG удалась на славу. Безупречно, и это так, поверьте. Игра «раскинулась» на 2 CD, очень внятно заполненных бесконечными видеозаставками, создающими прекрасную атмосферу. Нет претензий и к звуку. А равно и к интерфейсу: экраны доступны без проблем, переход из одного в другой не вызывает никаких затруднений, что особенно важно в real-time-игре.

Правда, аксакалы говорят, что игра эта ровно на один раз, то есть обладает нулевой «replayability». Что ж, жизнь тоже дается нам только единожды. И никто



особенно не жалуются. А если все же возмущаетесь, всегда можно включить ускоренья сложности Hard...

— Петр Давыдов

Imperium Galactica

- ★ Digital Reality
- ★ GT Interactive

90% ГРАФИКА

89% ЗВУК

90% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

83%

Δ DOKA

т. 536-4020

536-4652

ф. 536-5887



IM PRO



Ралли



Вьюга в пустыне



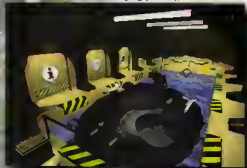
Total Control



Pinball



Противостояние



Pike



Рыбалка

103482, г. Москва, Зеленоград, корп. 360

E-mail: doka@doka.ru

Служба технической поддержки

Телефон: (095) 536-0964

Heroes of Might and Magic II:

хитрости малые, так себе и побольше

Предлагаемый вашему вниманию текст адресован в первую очередь тем игрокам, которые предпочитают сражаться с AI. Согласитесь, ведь это приятно чувствовать себя умнее железяки с 16 "мегами" мыслей на уме. Особенно славно исполнить стандартный сценарий на Impossible. Неплохо также выиграть кампанию на уровне черного дракона. Кто не знает — это за 300 дней и быстрее. Однако представленные ниже тактические уловки и стратегические тонкости могут быть полезны и при игре с человеком (особенно с тем, кто этот текст проигнорирует). Разбирать конкретные сценарии за недостатком журнальной площади вряд ли уместно, к тому же такой анализ снизит степень интереса к игре. Итак...

Как построить замок

ТАК ЧТО НЕЧА СХИМ ДУТЬ,
А ДАВА СКОРЕЕ В ПУТИ
ГОСИДЯРСТВАНЕ ДЕЛО —
ТЫ УМНИЙШЕШЬ СУТЬ?

Если вы начинаете стандартный сценарий на Impossible, то звяте: аргументы опережают все в развитии. Ведь у них есть все, что нужно, а у вас — ничего. Единственный способ прицислить себя к классу собственников — набрать как можно больше шахт, лесопилок и иных ценностей. Если таковых вблизи нет — приходится или скакать за ними далеко-далеко, или брать штурмом чужой замок, уловая на трудолюбие супостата, который не мог не приготовить для вас хорошо оборудованное и обжитое местечко.

В некоторых сценариях это попросту единственный выигрышный ход. Причем в первую очередь надо собирать ресурсы, стратегически важные для развития.

Например, для рыцарского (knight) замка таким ресурсом является дерево. Неситесь к лесопилке, не жалея копий. Без дерева вы застопорите себя все развитие, поскольку без него не будет ни

оружейной мастерской (Armory), ни арены (Jousting Arena), ни собора (Cathedral). Учтите также, что дерево надобно и для модернизации (upgrade) всех перечисленных объектов.)

Намерившись возводить степной (barbavian) замок, позаботьтесь о железе (ore). Более сложным случаем являются прочие замки: эти нуждаются во всем и в больших количествах. Без всех элементов сразу не построишь магических башен (Magic Guild), а они необходимы: волшебник (Wizard), царьей (Warlock), волшебница (Sorceress) и некромант (Necromancer) как войны стоят немногого, для них бешая — вещь принципиальная. Но быстро соорудить ее обычно не удастся — ну что ж, тем больше стимул взять вражеский замок, хотя бы на время, и успеть выучить заклинания из доставшейся магической башни.

Не рекомендуем строить на первых порах таверну и воровскую гильдию (Thieves Guild), если только их отсутствие не тормозит сооружение чего-то жизненно важного. Оборонительные объекты (а именно дополнительные башенки для стрельбы (Right and Left

Turret) и ров (Moat) основывайте только при всех резонах непосредственной угрозы вашему замку, да и то — критически это важно лишь в том случае, если сдвача замка означает проигрыш всей игры (есть такие сценарии). То же относится и к специальным замковым сооружениям: скажем, для рыцарского замка это фортификация (Fortification), позволяющая дольше сопротивляться вражеской баллисте. При случае не забудьте воздвигнуть статую, которая увеличивает ваш доход, и рынок (Marketplace),



особенно ценный при недостатке какого-либо ресурса, в том числе и денег. Иногда рынок представляет собой единственное средство выжить, поскольку вы имеете сценарий с предусмотренным жестким дефицитом ресурса (ресурсов).

Как "накачать" героя

РАЗДОРЩИ К УТРУ КОРЕ —
ЩИТЫЙ ЗОЛОТОМ УКОР —
ГОСИДЯРСТВАНЕ ДЕЛО —
РАСИНИШКА, А ВЕЩЬ ДОБРА

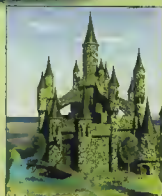
Первое средство тренировок — "денежные" сундуки. Брать деньгами можно, но только тогда, когда отсутствие злонкой монеты сразу же ведет к проигрышу (например, если неприятель угрожает отобрать все, и только недостаток финансов не позволяет вам набрать требуемое войско). Разумеется, харащивать мускулы и мозги надо тому (тем), кто потом, по вашему тонкому замыслу, победит хрущущих вражьи башнями и бить лишь оппоненту. Имейте в виду, а сундуки иногда вместо денег будут лежать артефакты.

Вторым по значимости средством "накачки" являются болевые действия. Если вы не уверены в силах своего героя, лучше тренироваться на вражеских замках, но без героя внутри. Это гарантирует вам весьма умеренное

противодействие (конечно, если предусмотрительная железяка или ваш визави не оставили чудовищной величины гарнизон).

Всего полезно улучшить способности героя, заглядывая по пути во всеческие палатки, башенки, зланыща и сарайчики.

В HMM 2 крайне важны добываемые вами и вашими соперниками артефакты. В отличие от первой части игры, эти штуковины далеко не всегда представляют ценность, есть даже три откровенно вредных артефакта. Разумеется, наиболее





желаемые — те, что увеличивают атаковую или защитную способность (Attack/Defense Skill), магическую силу (Magic Power) или знания (Knowledge). Два последних параметра, апрохеро, требуют применения с разбором. Скажем, нет толку давать страшную магическую силу рыцарю, чьи знания позволяют ударить молнией всего лишь раз. И вообще артефакты боевого назначения лучше всего сосредотачивать в руках главного героя, которому и предстоит совершать большую часть подвигот.

То же относится к артефактам, увеличивающим скорость перемещения героя. Исключение составляет лишь резновость на воле, которая в большинстве случаев совершенно не нужна. Перегружать главного персонажа артефактами не стоит: если он действительно "качок" и крушит всех подряд, вы очень скоро убедитесь, что котомка его далеко не бездонна. И уж точно надо отдавать второстепенным героям артефакты, создающие материальные блага (всякие сумочки и торбочки, подпитывающие

вас ресурсами). Само собой, такие герои должны отсиживать в тылу.

Если ааш главный — рыцарь или варвар, для него крайне желательно иметь высокую мудрость (Wisdom), позволяющую разувичать заклинания с верхних (начиная с третьего) этажей магической башни. Иногда это сделать не удается, но попробовать надо. Рецепт такой: всякий раз, когда в результате ваших героических поступков аас повышают в чине, надо брать или начальным (basic) уровнем мудрости, если таковой дають, или более высокий уровень чего-то такого, если предоставляют на выбор его или что-то начальное. И так до тех пор, пока не выпадет мудрость. А уж ее вы рано или поздно "подтяните" (если доживете). Имейте в виду, что без наивысшей (эксперт) мудрости не удастся воспользоваться крайне полезными заклинаниями, увеличивающими скорость перемещения, — протяженной дверью (Dimension Door), воротами в город (Town Gate) и порталом в город (Town Portal). Последнее, апрохеро, встречается исключительно редко, но зато имеются сценарии, а которых без первого заклинания просто нельзя выиграть. Кроме того, без таких ускорителей аам не пройти с высокой скоростью кампанию.

возродиться в чужом замке со всеми же фенечками. Короче, брать нужно тепленьким, но не живым. Кстати, если припрет,

Для доброй победы над рыцарем или варваром крайне полезно заклинание ослепления (Blind). Накладывать (cast) его нужно на ту группу, которая кажется вам наиболее опасной. Учитывайте при этом очередность ходов: например, если у вражьи группа троллей и группа орков, ослепляйте троллей. Орки стреляют последними, к этому моменту ваши стрелки успеют их прихлопнуть или хотя бы ослабить. Заметьте, что ослепление изменяет и порядок ходов, следовательно, лишия зрения передовых, можно отложить ответное вражье заклинание. Если у противника осталась только одна группа, применив ослепление, ах можете большей частью достичь того, что он уже не сбесит.

То же относится и к заклинанию парализа (Paralyze): оно, правда, дороже по мане (mana), но зато парализованное войско,

убегаете сами. Разумеется, бить врага желательно без потерь. Уверям, войска бегавшие лишними очень редко.

*ТМ ВАНШУ СЕБЕ ПРОДАЙ,
ДА ПОДПЯТЫЙЕ КОМАНД,
МАШ СТРЕЛЫ, КАК ОКАЖЕШЬ,
НЕ ТАКОЙ УЖ ОБАДЛИВ...*

в отличие от ослепленного, не даст сдачи, когда его хлаят в ближнем бою. В принципе, заклинания берсеркера (Berserker) и гипноза (Hypnotize) тоже переувичают управление у врага, но очень уж они дороги, да и неэффективны к тому же, поскольку после первого же столкновения обработанной группы с другими заклинание теряет силу.

Если нелицезуют хорошие магические способности, можем смело рекомендовать заклинание оживления (Resurrect), которое действует только до окончания битвы, или истинного оживления (Resurrect True), дающее возможность и в дальнейшем использовать воскрешенные войска. Если ваша армия родом из некромантского языка, аналогичное действие оказывает заклинание оживления мертвых (Animate Dead). Но имейте в виду, уровень мудрости должен быть соответствующим.

*НМЕ БЫ САБИО ДА КОНЯ —
ДА НА ЛИНИЮ ОТПЕ!
А ДВОЯКОЕ НЕ ПРЯТАЮТ —
ЭТО ВСЕ НЕ ПРО МЕНЯ!*

Как вести бой

Очень важный элемент НММ 2 — драки. Можно пройти всю игру, ничего не построив, нельзя пройти ни одной, не подрашавшись хотя

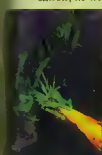
бы раз. И бить врага надо с большим умением. Хитрый злодей, рукоувидимый ОЧЕНЬ хитрым AI, обязательно постарается

сбесжить с поля боя, когда почувствует, что энциплль складывается не в его пользу. А это плохо по многим причинам. Впервых, это доказывает вашу некомпетентность в тактике, ао-вторых, вы зарабатываете меньше очков (Experience), в-третьих, коварный негодяй, убегая, прихвываете с собой все свои артефакты, которые а случае победы стали бы вашими, да еще может впоследствии

Значительно сложнее бой с мастером колдовских штук, если вы, то бишь, ваш герой, хитрой рубака, но слабоваты в уме. Ваша победа единственно а скорости. Бесплезно дупить молнией (Lightning) или иными боевыми средствами. Большого вреда бы супустало не причините, а маны у вас и без того мало. Лучше попробуйте применить простейшее, но во многих случаях полезное заклинание скорости (Haste), чтобы ваши боевая группа покорее вступила а сражение. Неплохо также кинуть заклинание замед-

ления (Slow), к примеру, на вражью леталку. Мало того, что она не долетит и, следовательно, не свяжет боем ваших стрелков, она еще переместится а очереди ходов позднее, а это может быть тоже существенно. Если рубка в полном разгаре, можно бросить благословение (Bless) или крохотность (Blood Lust) на ту из ваших групп, что помощнее. Это обеспечит вам хоть и небольшую, а все приятно прибавку в силе удара.

Особый случай представляют драки, в которых участвуют драконы. Они, как известно, устойчивы к



магия вообще. Поэтому, если вы бьетесь против них, не жалейте сил — обжайте прежде всего именно драконов. При малейшей возможности кидайте заклинание драконоборства (Dragon Slayer) на наиболее сильную группу. Как только вы избавитесь от этих мерзких тварей, дело пойдет веселее. Уж тогда можно использовать и ослепление, и паралич.

Если же драконы на вашей стороне, можно (при наличии достаточных магических

силенок) использовать следующий прием. Оставьте только одного дракона и бейте заклинаниями, которые, по наде, крошат своих и чужих. К таковым относятся в первую очередь армagedдон (Armageddon), элементальный шторм (Elemental Storm), цепная молния (Chain Lightning). Драконы же желателен беречь, так как они не восстанавливаются, и если вы их потеряете, то не сможете использовать вышеприведенный пример без утрат со своей стороны.

Как изловить вражеского героя

ДА ПОСМ ДАВАЯ ЛЮДЬ ЯД —
НА ХАЛВЫ ВСЕ СЫДЯТ.
МОЖЕТ, ОН И БЕЗНАСМЫСЛЕН,
НО ПЛАНД ЗА НИМ СЛЕДИТ.



Располагая личностью ужасающей силы, надлежит уметь использовать такие превосходные качества. Наипервейшей угрозой для вас являются же замки, а герои.

Чрезвычайно полезно заклинание опознания героя (Identify Hero). Оно дает точные данные о всех параметрах, а также о количестве войск. Мало того: можно по косвенным признакам судить о наличии у неприятеля нужных артефактов. Например, перед вами

чародей, а у него страшной силы удар и такая же защита. Ясное дело — чем-то обязавшись, его и надо крошить. Очень неплохо также проследить за вражескими героями, когда те берут какой-то артефакт. Далее запоминаете имя и объявляете сезон охоты. Пристально надо следить за теми, кто проявляет необычную хитрость. Это крайне опасно, они первые кандалят на отстрел.

Отличным приемом является "ловля на живца". При этом вы пользуетесь тем, что компьютер играет против вас "на лапу". Он, в отличие от вас, всегда знает, насколько ваш замок защищен. Имея под боком объект для уловления, вы оставляете замок пустым. Вражеская алчность требует немедля отобрать этот объект "за так". Тут-то жадность и карается. Имейте в виду, из замка никто сбежать не может. Это, кстати, и к вам относится. Если ваших войск недостаточно для успешного штурма, а упускать вражину вам не позволяет воинская честь, встаньте прямо против входа в замок. Выйти без боя не может и, скорее всего, попробует



вас на прочность. А вам только того и надо — ведь он покинет замок не с полным набором войска, да и сражение пронзойдет

в чистом поле.

Вариантом "ловли на живца" может служить подосаждение под удар неуязвимого вам героя (а главный дежурит неподалеку). Следите только, чтобы противник, скупавший вашего второстепенного, не попытался уклониться от встречи с главным. Имея средства для повышения репутации, он сможет это сделать.

Время — деньги, или Как попасть в Пантеон славы

НЕ УТРАЧИЛИСЬ К УТРУ —
В ПОРОШОК ТЫСЯ СОТН,
ПОТОМУ КАК ТВОЙ ХАРАКТЕР
МНЕ ДАВНО НЕ ПО КУП.

Главная особенность как кампании, так и отдельных сценариев — игра на время. Экономьте на всем. Забудьте о риске. Выбрав в поисках чего бы то ни было. Только целесообразное движение вперед позволит вам по окончании игры занять пристойное место на подиуме героев. Если же вы проявите неумную жадность и сверхвысокую осторожность, то, даже будучи очень крутым, вы рискуете получить статус не выше гоблина. А это грустно.

Поэтому среди прочих важных артефактов более всего ценятся те, что позволяют вам увеличить хитрость. И если даже их охраняют суровые ребята (вроде драконов и т.п.), есть полный резон положить эту часть своих войск, но раздобыть необходимый объект.

Принимая вышеописанное в расчет, необходимо отметить, что при повышении ваших



навыков надо уделять должное внимание тем, которые увеличивают скорость передвижения (Pathfinding — передвижение по пересеченной местности и Logistic — передвижение по дорогам).

Скромно надеемся, что вышеперечисленные советы не помешают вам стать великим полководцем, стратегом и интендантом. Спасибо за внимание.



— Сергей Алексеев, Александр Федотов

Примечание: все эпитафии взяты из "Сказки про Федота-стрельца, удалого молодца" Леонида Филатова. Разумеется, с любезного молчаливого непротивления автора.

Симуляторы

<Comanche III>

<The Need for Speed II>

<F/A-18 Hornet 3.0>

"Корнет". Какое изумление!



90



Comanche III "К совершенству можно стремиться сколько угодно — оно все взаимно недостижимо. Можно и не стремиться. Но NovaLogic все же старается: третий "Команч" превосходит семи предшественников по всем показателям."

96



F/A-18 Hornet 3.0

"Реалистичен, но не очень сложен, красив, но не полнцен. Можно сказать, что он является продолжателем сложного дела Robalator's и F-19 Stealth Fighter — не качественно новом уровне."

93



The Need for Speed II

"...назвать NFSII бесспорным хитом довольно сложно; в придачу к собственным недостаткам игра имеет сильных конкурентов."

86



Flight Unlimited II

"Трафика заставит вас усомниться в виртуальности происходящего. Как и первый Flight Unlimited, FU2 поражает игрока потенциалом, который скрыт задрах обычной настольной игры."

"Весело и вкусно"

Материалы
рубрики
подготовлены
Александром
ВЕРНИНИНЫМ.

Сделать симулятор, удовлетворяющий именно такому требованию, решили специалисты из Looking Glass. Ясно, что новая игра неизбежно получит название **Flight Unlimited 2**.

Что принесет нам новый "Безграничный полет"? Начнем с поразительной точности ландшафта, который фотографически отражает уголок родной американской земли в окрестностях города Сан-Франциско. Вместо того чтобы рисовать пресловутые холмы и

таким способом далеко не улетите...

Если уж речь зашла о серьезных гражданских авиасимуляторах, то необходимо заметить, что вторая часть Flight Unlimited будет именно таковой (в отличие от оригинала, не выделявшегося серьезностью). Вам придется действовать именно так, как это делает рядовой гражданский пилот. Игрок столкнется с теми же проблемами, которые поначалу так пугают новичков, свежих за штурвал в первый раз: обмен сообщениями с землей и башнями слежения, изменение полетного плана (надо уступить дорогу пассажирским лайнерам), умение разбираться в типах полос...

Если сравнивать с продол-

перечислишь. Ну а если приложения кончились, то в игру вступает редактор миссий. Он легко составит для вас задание по акцус, десантируя вас в любую точку карты, на любой высоте и "разбрасывая" по окрестностям до 400 самолетов, которые усиленно занимаются своими делами. Разумеется, вы сможете подстроить время дня и погоду под свое настроение. Ну а рискованные парни смогут даже ограничить количество топлива на борту — скажем, до пяти минут полета.

Пользователю придется не только изучить "правила летного движения", но и вникнуть в специфический сленг авиаторов. Без него вы просто не сможете понять, что от вас требует диспетчер. Ах, да! Игрок должен будет подтверждать получение сообщения и собственноручно вводить запросы. Напоминает обычный multiplayer chat-режим, но с одной оговоркой: придерживайтесь правильной терминологии. Разные операторы не будут уподобляться полугаям, в один голос повторять одни и те же фразы. Разработчики разумно варьируют словарный запас компьютерного собеседника. Что приятно, диспетчер действительно сможет вам помочь в трудной ситуации, корректируя ваш курс, скорость и прочее. Вы никогда не останетесь один на один с

железным монстром, который все время норовит упасть на землю.

Впрочем, вся эта болтовня была бы пустой, если бы авторы игры не позаботились об аккуратнейшем моделиро-



вании всех 48 аэропортов, находящихся в Bay Area. Ребята потратили уйму времени на изучение загруженности каждого из них, так что летавшие в окрестностях Сан-Франциско пилоты окажутся в очень знакомой, если не сказать родной, обстановке. Тем более, что все полосы размечены с учетом необходимой скорости захода на посадку, помечены касания и отрыва от земли, а также указаний для рулежки. Плюс — в игре с поразительной точностью расставлены маяки, расположенные на территории всего района. Они становятся незаменимыми, если вы решили воспользоваться ILS (Instrument Landing System).

Как вы понимаете, в своем стремлении к реализму спецы из Looking Glass не могли обойти вниманием пять самолетов, предоставляемых игроку. И в самом деле —

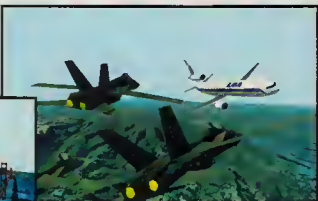
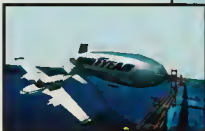


равнины Панамы, а также бескрайние джунгли Кореи, разработчики FU2 просто взяли хорошо известную область в 8500 квадратных миль (не путать с километрами!). Каждый пиксель на экране эквивалентен 5 реальным метрам. Если у вас есть вила в упомянутом районе, то вы непременно найдете ее!

Следующим пунктом в длинном списке новых примочек стала система VFR (Visual Flight Rules), что в переводе на простецкий русский означает "полет на глазок". То есть пилот ориентируется не столько по приборам, сколько по пропавшему под крылом пейзажу. Звучит неправдоподобно, но 90% летунов на небольших частных самолетах именно так и поступают. Вы с легкостью можете придерживаться основных магистралей или, скажем, линий электропередач. Боюсь, что в MSFS вы

жеением, старый Flight Unlimited, право же, кажется сильно урезанной демовersion. В новом симуляторе вы сможете полетать на пяти очень известных аппаратах — это Cessna 172, Piper Arrow, Beech Baron, Beaver Seaplane образца 1948 года и, наконец, легендарный P-51D Mustang.

Более того, нашему вниманию будут представлены около 25 сценариев, очаровательно названных авторами "приключениями". Среди заданий вы обнаружите посадку на авианосец, полет "вслепую" в штормовую погоду — всего не



программистам помогает пилот ВВС США, пилотирующий F-16 в Боснии (не путайтесь, не тот, что был сбит и несколько дней жил на болотах).

Графика заставит вас усомниться в виртуальности происходящего. Как и первый Flight Unlimited, FU2 поразит игрока потенциалом, который скрыт в недрах обычной настольной пишущей. Вы сможете полетать над и под мостом Golden Gate, покружить над Алькатрасом. Поразительно, но художники

труп знаком многим пользователям: по мере приближения подробности ландшафта внезапно появляются в глазах у изумленной публики.

Сожалеем, но вы не сможете увидеть подобное в FU2 — все объекты можно разглядеть издали, они постепенно увеличиваются по мере вашего приближения к ним. Заметьте, это касается ВСЕХ без исключения деталей. Не забудьте про погоду! Все ее капризы отображаются на вашем мониторе с удивительным правдоподобием: вплоть



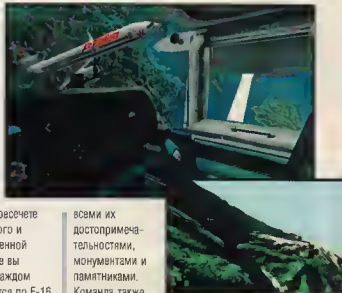
Looking Glass не пропустили ни одного здания в центре Сан-Франциско, имеющего больше 10 этажей. Сложная система рендеринга убирает большинство плоскостей, как только вы удаляетесь. Таким образом программисты смогли достичь не только лоразительной скорости графического engine'а, но и обойтись без эффекта "внезапного появления". Этот

до стекающих по лобовому стеклу капель воды. Игра будет поддерживать большинство существующих 3D-акселераторов, хозяева которых могут по праву считаться счастливыми. Чего только стоит туман (а может — смог?), который будет плотным облаком окутывать SF! Да что говорить, когда даже звуки двигателей записаны с реальных образцов! Этот симулятор надо

видеть/слышать/осязать...

Что касается обещанного "веселья", то разработчики припасли немало сюрпризов, большинство из которых они решили приберечь до выхода симулятора. Впрочем, вот пример: если вы пересечете границы дозволенного и появитесь в зоне военной авиабазы, не успеете вы оглянуться, как на вашем крыле окажется по F-16. Если же вы попытаетесь ударить от них, они вполне могут послать вас вдогонку Sidewinder или прошить вашу птичку из бортового "Вулкана". Крупные коммерческие авиакомпании, названия которых изменены (впрочем, узнаваемо), также не будут очень вежливы. Либо вы уступите дорогу, либо... Сами узнаете. Художники и программисты лишь хвастаются, что они сотворили самые реалистичные и красивые взрывы. А значит, у вас есть над чем поразмыслить.

Чтобы вы не огорчались своим заключением в пригородах Сан-Франциско, уже летом, после выхода игры Looking Glass выпустят серию add-on'ов. Авторы имеют далеко идущие планы насчет Вашингтона и Бостона со



всеми их достопримечательностями, памятниками и памятниками. Команда также надеется выпустить серию отдельных сценариев, которые перенесут игрока на территорию национальных парков, где он будет по горло занят розыском и спасением людей, а также тушением лесных пожаров. "На добавку" будет и поддержка multiplayer-режима и уже обещанных 3D-акселераторов. Ну а пока готовыте мощный "Пентий" и быструю видеокарту — игра идет исключительно под Windows 95.



Собачья драка

Фирма Parsoft, хорошо известная нашим яблочным собратьям, недавно дебютировала на PC-рынке с параллелькой своего "макового" симулятора A-10 Attack! Попытка была не слишком удачной, но разработчики не теряют надежду. Наоборот, они смотрят в будущее с заметным оптимизмом. Надо отметить, что у них

есть все основания для подобного поведения. Их новый боевой авиасимулятор **Screaming Demons Over Europe** обещает стать любимой игрушкой всех фанатов Второй мировой. Игра предложит на ваш выбор девять истребителей и бомбардировщиков производства США, Германии и Англии.

Среди них P-38, B-17, Focke-Wulf, Messerschmidt. Пятидесяти (50!) миссий вполне достаточно, чтобы вы стали асом ближнего боя. Несмотря на то что задания будут по большей части выдуманные, выполнять их придется над реальными местами сражений — Ла-Маншем, Германией и Северной Африкой.



Что сразу выделяет "Демонов" из списка себе подобных, так это удивительная графика, очень близкая к тому, что дают настоящие 3D-акселераторы. Красиво прорисованная земля проносится мимо в то время, пока вы на предельно низкой высоте оглябаете прелестные, ныряя в глубокие каньоны, а взрывы зенитных снарядов на мгновение ослепляют вас. Полетная модель для этого симулятора была в разработке целых пять лет. В ней учтено все: взрывающиеся здания, горящие самолеты и даже отваливающиеся куски фюзеляжа, которые, падая, строго подчиняются законам

физики, вовсе не следуя одинаковому, наперед заданному алгоритму.

Модель полета самого истребителя или бомбардировщика также изменяется в зависимости от характера и количества полученных повреждений. Учитывая складывающуюся ситуацию, вы можете выбирать — либо попросить курс до аварийного аэродрома, либо с визгом и скрежетом приземлиться "на брюхо" на ближайшем фермерском поле.

Несмотря на все сказанное, авторы игры отмечают, что излишек реализма неизбежно сделает игру слишком сложной и

скудной. Именно поэтому были введены некоторые плавающие ограничения, не позволяющие пользователю взорвать себя в самолете, вызвав из последнего полные обороты после впрыска нитро-оксида. Словом, управление движком было упрощено. Настоящим пилотам пришлось испытывать огромное количество трудностей именно из-за капризов мотора. Такое решение разработчиков Screaming Demons поможет вам сосредоточиться не на управлении самолетом, а на ведении воздушного боя. Вот где настоящее веселье! В отличие от современных летунов, могущих полагаться на огромное

количество дисплеев, обнаруживающих противника задолго до того, как вы сможете это сделать визуально, летчики Второй мировой могли полагаться исключительно на свое зрение и слух. А значит, придется и вам. Графика располагает — вы сможете увидеть цель издалека.

Что очень важно, Screaming Demons изначально создается в расчете на коллективную игру. Любители симуляторов смогут выпетать на заданье целыми эскадрами, воюя вместе или порознь — друг против друга.

Игра издается фирмой Activision и ожидается к октябрю 1997 года.

Назад, в Корею

Компания Virgin, решив наконец-то заняться серьезными авиасимуляторами, разрабатывает игру **Sabre Ace** из своей новой серии Virgin Ace. Игра затрагивает с неудовольствием вспоминаемую американцами тему войны в Корее (следующий симулятор серии — Phantom Ace —

вы будете снабжены солидным запасом отдельных сценариев, которые (вниматель!) сможете пройти за любую из участвующих сторон. Например, вы можете как охранять транспортный самолет, так и возглавлять крыло в надежде сбить его. Симулятор рассчитан в основном на опытных игроков, но все-таки содержит немало изменяемых опций, делающих его доступным и для новичков в летном деле.

Насколько же реалистичен Sabre Ace? Некоторые уверенно скажут, что слишком. Вам грозят дневные и ночные вылеты, отвратительная штормовая погода и, наконец, совсем не простой AI, толково управляющий самолетами противника. Карта Корейского полуострова воспроизведена довольно точно, хоть и не в

деталей. При желании вы легко можете долететь до Японии — разумеется, в том случае, если хватит терпения. Скоротать скучный полет до цели и обратно поможет "автопилот", который также ускорит течение времени. К сожалению, вам действительно придется изучать основы навигации, чтобы попасть в жапаемую точку. Sabre Ace не намерен давать каких-либо поблажек. К счастью, первые миссии вы будете выполнять в качестве ведомого, поэтому ваша задача — не повторить лидера из поля зрения.

Учитывая, что в настоящих боевых миссиях самолеты обязательно идут до цели в строю, авторы смигрились и сделали послабление для новичков: фальшивый автопилот, который сможет автоматически держать вас в строю. Наконец, предусмотрена целая серия тренировочных полетов, которые помогут вам

научиться командовать крылом в бою.

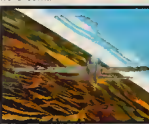
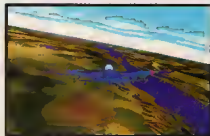
Ожидаемые системные требования игры — P133, 16 Мбайт памяти, двухскоростной CD-привод. Предусматривается и поддержка некоторых 3D-акселераторов с тем, чтобы обеспечить максимальную

производительность на высоких графических разрешениях. Вы сможете участвовать в коллективных сражениях по сети и "Интернету". К сожалению, многие вещи в данном проекте еще не оправданы, поэтому точная дата выхода симулятора до сих пор неизвестна.



пойдет дальше, переносим нас во Вьетнам). Несмотря на то что в названии данной игры упоминается лишь широко известный F-86F Sabre, вы имеете шанс полетать и на других самолетах той эпохи: F-51 Mustang (значительно модифицированный вариант), F-80 Shooting Star, MiG-15, Як-9.

Sabre Ace не будет содержать столь привычного режима кампаний. Вместо этого



Симулятор + стратегия

Последние несколько лет симуляторы практически не изменились. Это утверждение. Значительно улучшилась графика, куда более реалистичной стала модель полета, но идея осталась прежней. Миссии все те же, что и во времена знаменитого F-19. Видимо, именно по этой причине Eidos Interactive ринулась на интересный эксперимент: смесь настоящего симулятора и стратегии в реальном времени!

Разумеется, прежде всего **Flying Nightmares 2** — это серьезный авиасимулятор. Он включает в себя кампанию из 24 миссий, вынуждая игрока участвовать в конфликте США и Кубы. Не беспокойтесь, не на стороне Кубы! Вы сможете летать как на всемирно известных "Хариерах" (Harrier), так и на вертолетах Cobra.

Физическая модель последних передана очень точно. Соба подвергается действию "эффекта земли", а также легко входит в stall! при неверном положении лопастей несущего винта. Harrier также довольно реалистичен, но авторы решили немного упростить его полетную модель из-за ее заведомой сложности. К примеру, радар этого самолета вертикального взлета и посадки имеет 25 различных режимов работы. Сами авторы:

признают, что используют максимум 10. Отсюда — разумное количество режимов в симуляторе. Flying Nightmares 2 предельно точно отображает и поведение всех систем вооружения. Так, подобающим образом ведет себя Sidewinder, получивший свое название за неровный, словно пьяный, характер полета.

Трековый engine, используемый в FN2, оптимизирован для применения 3D-акселераторов на достаточно быстрых машинах. Результат — вероятно высокий frame rate при разрешении 640x480 с 65535 цветами. Он поддерживает как Direct3D, так и прочие пакеты. Кроме того, на свет появится MMX-версия симулятора. Этот вариант engine'а будет давать некоторые преимущества, но не сможет соревноваться с 3D-акселераторами.

Что касается звукового оформления, то FN2 с успехом использует технологию Q-Sound, дающую великолепный "объемный" звук. В числе звуковых эффектов даже зик!

Ну а что идет вторым пунктом? Правильно, стратегия. Ядром Flying Nightmares 2 является стратегическая игра в реальном времени. Она дает игроку довольно полный контроль над происходящим в бою. Простой "point & click"-

интерфейс, возможно, напомним C&C, но есть и солидные отличия: выбор команд гораздо более широк — передвигаться, атаковать, окопаться, притягиваться, броситься в атаку, сопроводить и охранять, защищать и объединять силы. Графическое отображение боя предельно упрощено, но математический обсчет происходящего очень сложен. Как результат, стратегическая часть игры не будет столь быстрой, чем и красива, как C&C, зато обещает быть куда более реалистичной. Вы сможете объединять отдельные отряды в ударные группировки — они будут строго подчиняться коллективной тактике. Существует и AI, помогающий руководить вашими войсками. К примеру, отряды будут автоматически атаковать противника в случае непосредственной угрозы, но вы всегда сможете отменить этот приказ.

Одной из интересных новинок является зона видимости для воздушных юнитов Harrier, обладающая достаточно большой скоростью, может проскочить мимо притаившегося отряда неприятеля. С другой стороны, Cobra почти наверняка обнаружит его. Ну а если глупые солдаты вздумают открыть по вам огонь, то их обнаружение неминуемо.

Это правило очень здорово стыкуется со стратегической стороной дела. Разработчики советуют высылать пехотинцев-разведчиков в нужную область. Оттуда они смогут наводить (в буквальном смысле) ваши самолеты и вертолеты на ничего

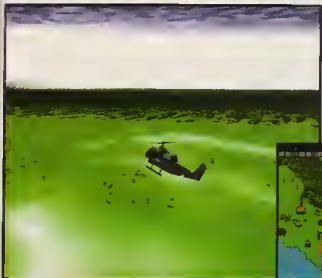
не подозревающую цель. Кроме доступных в симуляторе аппаратов, в стратегической игре вы обнаружите весь спектр родов войск: танки M1A1, артиллерию, бронетранспортеры, несколько



видов пехоты, джипы, оснащенные "Стигмами", транспортные вертолеты, постановщики помех и даже военные инженеры.

Очевидно, что подобная игра не сможет обойтись без Internet multiplayer-режима. Один из игроков начинает, а к нему присоединяется до 16 человек, могущие появляться и отключаться в любой момент. Условия победы варьируются — от наибольшего количества kill'ов до уничтожения вражеского КП. Команд всего две: синие и красные. Игра всегда начинается со стратегической части, но вы в любой момент можете переключиться в любую "Кобру" или "Хариера-2". Игроки могут посылать друг другу сообщения и отдавать команды. Так, если кто-то задал новую миссию тому вертолету, в котором в данный момент времени находитесь вы, то сообщение о приказе выскочит у вас на экране. Очень забавно.

Как мы понимаем, фирме Eidos придется изрядно попотеть, чтобы удовлетворить одновременно "фанатов полетать" и любителей стратегического мышления. Обе части игры должны быть высокотехнологичными — только в этом случае гибриды добьются успеха. Что получится, мы, вероятно, узнаем этим летом.





Тот самый "Команч"!

Итак, произошло событие, которого ждали все — кто с иронией, а кто — в предвкушении очередного чуда.



Вышел третий **"Команч"**. Тот самый. На него возлагались очень большие надежды. В первую очередь они были связаны с новым графическим "движком" **Voxel Space 2** (который должен дать двенадцатикратное усиление разрешения), режимом SVGA и вещью, которую разработчики скромно называют *"realistic flight model"*.

И, что самое интересное, **NovaLogic** выполнила все свои обещания! К рассмотрению результатов этого выполнения мы сейчас и перейдем. С чего начать? Ясное дело, с графики.

Красотища

В жизни бывает всякое.

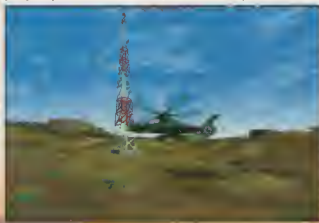
Случается и такое, что игра получает в нашем журнале стопроцентный рейтинг по графике. Но в этот раз было доподлинно известно, что так произойдет еще ДО того, как будет запущен **Comanche III** (потом просто пришлось убедиться, что предчувствия не обманули). Все эти красоты описывать бесполезно. Надо видеть. Но я все же отмечу некоторые подробности. Облака не просто красиво нарисованы — они еще и движутся! А звезды мигают. На базе вращаются радары и рываеваются

ветровой "конус". Над морем летают чайки. Но до подлинной гениальности мастерство специалистов **NovaLogic** доходит при изображении полупрозрачных предметов, таких, как вращающийся вертолетный винт, столбы дыма или облака (кстати, здесь присутствует довольно редкое для вертолетного симулятора явление: можно пролететь через облака).

Есть, наверное, и некоторые неудачные моменты, например, разрушение строений, показанное крупным планом, но в этих случаях можно спокойно принять мысль о том, что играющий просто мгновенно изловчился и требует от игры уже телевизионной графической достоверности. Действительно, нельзя же все сразу!

Разрешение в самом деле усилилось. Из кабины вертолета отдельные воксельские "кирпичи" практически незаметны. Они становятся видимы лишь при "вылете на цель", но в этом случае, при наличии воображения, их легко принять за естественные неровности почвы.

Игра поддерживает несколько разрешений, от 320x200 до 640x480, причем на Pentium 100 в низком разрешении и с полной детализацией не тормозит абсолютно, а в высоком — замедляется приемлемо.



Видимо, поддерживать еще более высокие видеорежимы просто нет смысла, ибо размеры "кирпичей" все равно сохраняются.



Можно подвести итоги. **NovaLogic** делает игры по принципу "главное — графика, остальное приложится". А мы с этим не согласны. В симуляторе графика, какой бы она ни была, не заменит ни звука, ни сюжета, ни реалистичности.

Да, но... Я поймал себя на том, что, пройдя миссию, обязательно смотрю **playback**, причем иногда и не по одному разу. А насмотревшись, бросаюсь проходить следующую. Так и есть, графика не может заменить ни одной из вышеперечисленных вещей — она одна ведь и не заменит.

Она завораживает — этого достаточно.

Долби все вокруг!

По-английски это звучит, как **"Dolby Surround"**. Не знаю, все ли обратили внимание на то, что в первых **"Команчах"** качество звукового оформления прилично отставало от качества графики. В третьей версии эта проблема в основном решена. Теперь каждый движущийся объект

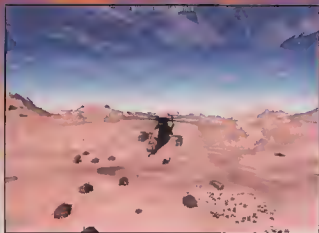
издает свой звук: танки и БМП лязгают траками, а пролетая вблизи от ведомого, можно услышать гул его винта. То же самое относится к выстрелам и взрывам: стрельба зениток совсем не похожа на грохот танковых пушек и уж совсем ничего общего не имеет с очередями коммандоских "татлингов".

Кроме того, в игре появилось большое количество разнообразных радиопереговоров. Огневой оператор, прелюдие обязанности которого сводились к произнесению sacramentalной фразы **"We did it! Let's get home!"**, стал довольно болтливым и высказывает свое мнение практически по любому поводу: **"C'moonoo chief... Nail this guy!"**. Некоторые реплики исходят от самого геймера, например, увидев скопление наземных целей, "я", хочу того или нет, обязательно предупрежу ведомого, чтобы тот держался поближе и не изображал из себя магнит для зенитных ракет.

Музыка, на мой взгляд,



тоже стала лучше, хотя, конечно, ей далеко до прелестных композиций от **Origin**. Но тут, как говорится, о вкусах не спорят...



The word is... симулятор

Итак, мы переходим к рассмотрению того, что специалисты NovaLogic охарактеризовали как "реалистичную модель полета". Вряд ли стоит напоминать читателю, какая, с позволения сказать, "модель" приеивалась в первых двух частях игрушки.

Так стала ли она реалистичной? Стала. По меркам NovaLogic.

Этот довод реализма в основном выразился в том, что из игры были устранены наиболее вопиющие моменты. Видимо, разработчики посовещались и решили, что если на "Команче" с размаху врежется в скалу, то он все же разобьется и погнутым стволом пушки (как в двух предыдущих сериях) отделиться будет трудно. Такая же история с повращением, причиненными аэролом: полета ракета — плавай! "Команч" #3 по прочности ничем не превосходит своих противников, что действительно добавляет реализма. Наконец, само

управление изменилось настолько, что можно с полной уверенностью утверждать — мы имеем дело с вертолетом. Конечно, здесь не моделируются турбулентность, "эффект земли" и прочие вещи, но управление стало куда серьезнее.

В целях приближения к максимальной реалистичности, NovaLogic ввела такие принципиальные моменты, как подъем/выпуск шасси и открытие/закрытие люков внутренней подвески. Более того! "Команч" выполнен по технологии "стеле", и игра даже учитывает (видимо, на не очень сложном уровне) изменение эффективной площади рассеяния в зависимости от того, насколько нарушается "стелсовская" геометрия. Если люки закрыты и шасси убраны, то вас труднее "засветит". Дальность засветки также зависит от высоты полета — чем ниже, тем ближе.

Изменились принципы

обнаружения целей. Теперь на индикаторе отображаются только те, что не скрыты складами местности. Исключено делается лишь в одном случае: когда в деле участвует самолет раннего обнаружения JSTARS (об этом вам сообщает в тексте задания).

Появилось навигационное оборудование. Отныне по этой части "Команч" почти не уступает тому самому "Лонгбоу". Единственный минус — при подготовке к полету нельзя редактировать waypoints.

Изменения постигли и применение оружия, хотя и не очень существенные. По крайней мере, отсутствуют такие вещи, как кампания "Comanche Maximum Overload", в которой на одну машину вешалось полсотни "Хеллфайров", что и служило одним из основных доказательств аркадности игры.

Но самое главное — трансформировался противник.

Все помнят, как выглядел враг в двух предшествующих вариантах: куча тайков, БМП и ракетных установок, мельтешивших на дне большой ямы (или, напротив, на вершине горы) с серьезно-



позициях, стройными колоннами движется к месту своего назначения или атакуют дружественные силы (причем действительно атакуют — стреляет и убивает, в друзья отгрызаются). Вражеские вертолеты патрулируют местность, летая по четко определенным маршрутам. Одним словом, и здесь реализма существенно прибавилось.

Конечно, есть несколько вещей, которые радовать не могут. Традиционно для всех продуктов NovaLogic отсутствует возможность самостоятельного выбора оружия. Как и раньше, создали микстей используя сей факт для того, чтобы сознательно воткнуть пилоту а колес максимум возможное количество палок. Сохранена раздача медалей и звездочек на почину по результатам кампании, а не вылета.

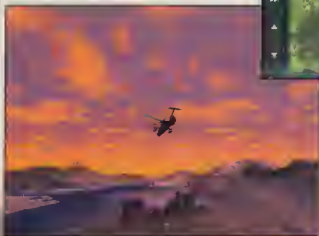
В самом симуляторе, как и было сказано, прибавилось многое, но кое-что и исчезло. Указатель уровня топлива, например, — что меня неприятно поразило. Конечно, можно сказать, что миссии очень короткие и все топливо ни за что не вылетает, но все же...

И что уж совсем неприятно — исчезло все без исключения оборудование постановки помех. Конечно, помехи — это не стелсовское оружие, тут возразить нечего. Но когда а тебя летит ракета, а ты не можешь выбросить ни шифр, ни flares... и даже не услышишь о пуске загореломменно... Тем более, повторюсь, что новый "Команч" весьма и весьма хрупок и убивается первым же попаданием. Единственный шанс выжить — не подставаться, то есть аскаяться как можно ниже, почаять по



стью вбей на предметном стекле микроскопа. Ракетные установки лупят очередями, даже не видя вас, — и в этом случае бесконечная очередь ракет добьет ближайшую скалу. Продолжать можно долго.

Сейчас почти все стало по-другому. Техника противника аполые по-людски стоит на



Системные требования
Pentium
DOS/Windows 95
2-скоростной CD
ROM, 16 Мбайт
RAM (минимум)
звуковая карта
мышь желательна
дальнотик



всяким ушелям и не открывать разных люков без крайней на то необходимости.

Как ни грустно, в игре сохранился основной недостаток всех продуктов NovaLogic: нет возможности



выбирать уровень сложности. Прохождение же некоторых миссий, мягко говоря, сопряжено с рядом проблем. А "трудно" далеко не всегда означает "интересно".

Краткое резюме таковое. Конечно, по уровню имитации "Команч" не дотягивает до трех последних вертолетных симуляторов — джейновского "Донгбу" и интерактивно-волшебных "Апача" и "Хайнда". Но он стал уже достаточно реалистичным для того, чтобы отбросить проклятые сомнения, как-то: не приписать ли его к лику вранда и не отдать ли в ресторан коллеге Мотолугу — пусть скрывает психологическую сущность.

Что, где и почему?

Вероятно, при разработке сценария кампаний NovaLogic опять-таки отталкивалась от уже созданной графической части. Есть четыре ландшафта — европейский, засаженный, островной и пустынный. Отсюда и кампания — украинская (неотъемлемый признак современного военного симулятора — хотя бы единичное упоминание об Украине), сибирская ("Лайтнинга" явно не хватило на искоренение чукотского сепаратизма, возглавляемого военными хард-лайнерами), кубинская (наркомафия, прикрывшись до боли знакомой бородой, атакует базу Гуантанамо) и, естественно, иракская (Саддам мост сапоги где-то в Иордании).

Видимо, NovaLogic окончательно рассталась с двумя своими изобретениями — Армией освобождения Гавая и террористической организацией "Shtrumovik". Ну и слава Богу.

В кампаниях (если их можно так назвать) сохранена старая командованская идеология: восемь миссий, выполняемых в любом порядке, последняя закрыта и открывается лишь по прохождении первых семи.

Сами миссии стали разнообразнее. На приборной доске сохранился счетчик, указывающий количество целей, подлежащих уничтожению, — как и раньше, цель миссии сводится к его обнулению. Но иногда он имеет нулевое значение с самого начала. Так бывает в эскортных миссиях — теперь в "Команче" есть и такие (хотя их мало кто любит).

"Команч" практически идеален для режима multiplayer, и, конечно, таковой присутствует. До восьми виртуальных вертолетчиков разом. Или модем. Или "Интернет".

Принцип под названием "мксенмалый оверкилл" остался, хотя, как мне показалось, количество врагов на квадратный сантиметр поверхности все же несколько уменьшилось.



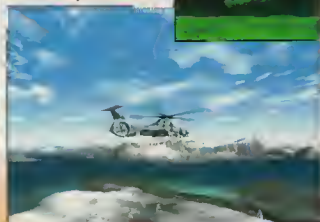
О стремлении к совершенству

К совершенству можно стремиться сколько угодно — оно все равно неостижимо. Можно и не стремиться. Но NovaLogic все же стремится: третий "Команч" превосходит своих предшественников по всем показателям. В первую очередь это относится к графике, но, как отмечалось, не забыто и ас остальное — и звук, и сюжет, и реалистичность. Отдельные недостатки выглядят абсолютно ничтожными на общем фоне.

Таким образом, продукт, который и в первых своих воплощениях был суперхитом, стал еще совершеннее. Нет необходимости гадать, какова судьба его ожидает.

— Андрей Ламтозов

P.S. Отдельное спасибо NovaLogic — за платформу Comanche III работает под DOS. Уже личнаешь злыбав, что есть такие игры...



★ NovaLogic

100% ГРАФИКА

97% ЗВУК

80% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

99%

Comanche 3

Ничего Нового

Самой собой, она претерпела некоторые улучшения в плане графики и звука. Но главная ее особенность, как уже отмечалось, заключена не в этом.

Речь идет о том, что в The Need for Speed II не записывали серийные модели машин, а только экспериментальные, либо изготовляемые штучно, так что можно познакомиться с разными "Порше" и "Ламборгини". Вся игра — это гимн суперзатянутым авто вроде McLaren F1 или Jaguar XJ220, причем в их описаниях первая графа — не максимальная скорость и не мощность двигателя, а цена.



И в графе этой проставлена либо закончившая фраза "Not for sale", либо такая цифра, от которой даже у некоторых новых русских глаза мгновенно потекут на лоб. От фотографий этих сверкающих монстров действительно перехватывает дыхание. В первое время.

Но потом выясняется, что да, в сущности, прошел мимо цели. В ряде случаев киберпространство удивительно демократично — самые разные вещи копируются в нем абсолютно одинаково. Геймер легко берет в свои руки контроль над звездным авианосцем "Лекингтон", сверхзвуковым перехватчиком F-15 и новейшей атомной подлодкой типа "Sea Wolf". В этом ряду "Макларен" вовсе не является чем-то из ряда вон выходящим (хотя сам факт

того, что существует автомашина стоимостью \$873000, конечно, производит сильное впечатление). Хорошо сделанный симулятор "Запорожца" (если бы такой существовал; жаль, что это не так) имел бы ничуть не меньше шансов на успех — и это правильно. Если просматривать слайд-шоу, посвященные машинам, действующим в игре, то ближе к его середине



дыхание практически полностью восстанавливается. Рассматривать всевозможные сверкающие бока становится уже неинтересно.

Однако пора прервать поток философии о бедных и богатых и перейти непосредственно к рассмотрению игры.

"Визуальночная" интерфейс The Need for Speed II, безусловно, хорош. Можно даже сказать, что это самая красивая часть игры. Приятно всего, как уже отмечалось, разглядывать фотографии машин и смотреть посвященные им видеоролики. Также там присутствует некоторое количество справочных данных по каждой из автомобильных компаний (в виде перечня исторических



ивпример, с тем полнотине энциклопедическим объемом аналогичной информации, содержащейся в Monster Truck Madness.

Здесь же дается ответ на вопрос: The Need for Speed II — это симулятор или что-то еще? Судя по меню подгонки коробки передач, тормозов, и прочих вещей — да, симулятор. Правда, аркадный. Для такого

вывода достаточно сравнить уровень выполнения этих операций в NFSII с уровнем аналогичного процесса в другом блестящем гоночном симуляторе — NetwQ RAC Rally. Впрочем, возможно, NFSII

просто рассчитан на людей, которые любят считать на "Феррари", а не копаться в его промасленных внутренностях. В таком случае все правильно: подгонка автомобиля осуществляется на уровне отдачи ценных указаний.

И вот, наконец, наступит исторический момент: все картинки и ролики просмотрим, выберем трассу, машину, соперника... можно начинать!



Конечно, в наше время автомобиль — далеко не самое быстрое средство передвижения. Но так уж получается, что именно это средство чаще всего оказывается под рукой, когда возникает потребность удовлетворить то, что компания Electronic

Arts характеризует как The Need for Speed.

Игра, получившая это название, справлялась со своей задачей более чем успешно. Вполне естественным порядком возник вопрос о ее продолжении. И, разумеется, на этот вопрос был дан утвердительный ответ: в апреле этого года вышла вторая часть —

The Need for Speed II

Эта часть игры, с одной стороны, самая важная, а с другой, самая insignificant — ибо всевозможное нереальное кругов, исполненное в самых разных вариантах и с разным качеством, мы видели уже десятки раз. Но ни некоторых моментах, несомненно,



остановится стон.

Во-первых, NFSII, скажем так, не произвела революции в плане графики. Несмотря на широко разрекламированные усовершенствования графических алгоритмов, качество картинки NFSII не так уж сильно превосходит качество картинки NFS. Конечно, тормозные следы и клубы пыли смотрятся неплохо — но отдельные эффекты погоды не делают. (Кстати, здесь наблюдается интересный феномен: статичные скриншоты выглядят лучше, чем динамическое изображение на экране. Обычно бывает наоборот.)

Звук же, напротив, доставляет массу удовольствия. Двигатель с турбонаддувом ревет, а когда машина взмывает в воздух, разражается пронзительным воем. То же самое можно услышать и со стороны соперников. Покрышки визжат. Отдельно



сделали звуки ударов (подробным рассмотрением соприкосновений движущихся объектов мы займемся чуть позже). С очень большим вкусом сделана музыка — никогда не возникнет желания ее отключить. В этом плане игра действительно хороша.

Все действия на трассе определяются старым военным законом: главное — выжить и победить. Нового тут ничего нет, и ввязаться этому новому искусству. Основное правило было сформулировано за тысяче-



ствия существо-

вания подобных игр с кристальной ясностью: вписаться в поворот на максимальной скорости и не дать сопернику сделать то же самое. С ними, с соперниками, здесь можно довольно эффективно бороться, хотя и без помощи пушек и ракет.

Надо сказать, что в NFSII очень хорошо проработана динамика движущихся объектов. Когда "Феррари" сталкивается с "Ягуаром" на скорости свыше двухсот миль в час, последствия этого столкновения вполне соответствуют ситуации. Даже если столкновение не лобовое. Для получения хорошего результата вполне достаточно не очень сильного пинка сзади.

Вообще, различные перебои — неотъемлемая часть любых частей The Need for Speed. Но здесь они производят страшное впечатление, во многом объясняемое тем, что теперь можно лицезреть кувыркающийся мир непосредственно из кабины. Соперники переворачиваются ничуть не менее охотно; абсолютно нормальным делом является "ценная реакция": кувырнувшись один, на него налетит другой — с аналогичными последствиями, на другого — третий... Вскоре дорога оказывается забаррикадированной автомобилями злитого класса.

Самое интересное, однако, заключается не в этом, а в том, что машины не получают абсолютно никаких повреждений! Согласен, это нормальное явление для любого гоночного симулятора, но здесь оно выглядит странно. Просто надо видеть, как автомобиль подлетает в воздух, вращаясь вокруг всех мыслимых осей, и как он потом падает на асфальт —



продолжая кувыркаться и получая жесточайшие удары от товарищей по несчастью. Причем все это сопровождается такими звуками (звук, повторяясь, хороший), что несвольно хочется зажмуриться. Хотя и неприятно сходиться с трассой, но тут поневоле потребуешь минимальной реалистичности.

И потом — пропадает последнее удовольствие. Приятно разбить тачку за полмиллиона гривов при условии, что эти полмиллио-

нов перебои можно прижиматься бампером к абсолютно вертикальной скале, отскакивать от нее с большим грохотом — а враги проносятся мимо, как на крыльях. А еще можно не разбираться, а какую сторону ехать дальше: надпись "Wrong way", единичкам показавшись, быстро исчезает. Здесь нужно ориентироваться по некоему подобно разара, из которого изображена трасса и положение всех машин на ней, хотя это устройство вовсе не эксплуатируется создателями различных гонок, сомнительно, что в жизни оно существует даже на автомобилях высшего класса.



на не твои и оглашать их тебе никак не заставят? Приятно! Так вот, не разбейте!

Конечно, было бы преступлением не упомянуть о поддержке всевозможных multiplayer-режимов. Их поддерживается действительно много, но настоящему заслуживает внимания только один — split screen, при котором экран (и, соответственно, клавиатура) делится на две

Итак, выжить из-за этого полностью нельзя (кстати, равно как и улететь с трассой), но удовольствие все равно небольшое. Особенно, когда после



части. В отличие от прочих режимов он прост, как револьвер системы "Наган", не требует модема и локальных сетей и, пожалуй, доставляет наибольшее удовольствие. Единственный его недостаток (но, видимо, это неизбежное зло) — пропадает кабина (на половинку экрана для нее просто нет места), что



несколько снижает эффект присутствия. Просто не понимаешь, на чем едешь.

Из всего вышесказанного становится ясно, что назвать NFSII бесспорным хитом довольно сложно; в придачу к собственным недостаткам



игра имеет сильных конкурентов. Расстояние, разделяющее две части, оказалось слишком небольшим.

Но можно гарантировать, что игра найдет свою аудиторию. Просто потому, что это — гонки...

— Андрей Ламтюгов

P.S. Что касается философии, то, видимо, разработчикам пришли в голову аналогичные мысли. В противном случае, в игре не проходили бы как "секретные" машины школьный автобус, ирландский джип, "Фольксваген" и некоторые другие — того же плана. К ним прилагается специальный cheat-код PIONEER, усиливающий мощность двигателя, — чтобы дать возможность бороться на равных.

Системные требования:
Pentium 90+, 16 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95, мышь, желателен джойстик



The Need for Speed II

★ Pioneer
★ Electronic Arts

80% ГРАФИКА
45% ЗВУК
50% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

78%

Электронные диктофоны **machina** в авторучке, блокноте, в электронном ежедневнике

Безленточные диктофоны, вмонтированные в ручки — **Relcorder**, в блокнот для автомобиля — **Auto-Notes**, в электронную записную книжку размером с кредитную карту — **Cardcorder**.

Relcorder

- 75 секунд записи
- возможность прослушивания
- и стирания одного или всех сообщений
- никелевый или никель-аккумуляторный корпус...

Auto-Notes

- 20 секунд записи
- подсветка
- сменный блокнот...

Cardcorder

- четыре файла для организационных записей
- 100 минут записи
- размер кредитной карты
- мини-дисплей...



Masier Distributor

Trans-Ameritech

Москва, ул.Озерная, 42, 8-ой этаж
Тел./факс: (095) 430-2207, 430-9959, 430-2457, 430-6809

• Специальная программа "Дилер +" • Специальные скидки от оптовых цен • Рекламная поддержка •

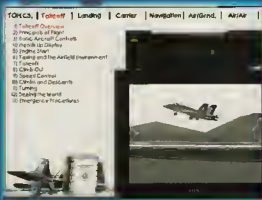


Просто "Хорнет"

Итак, близится срок сдачи номера, работа кипит, все движется по накатанной дорожке. Прожорливый привод CD-ROM проглатывает, пережевывает и выплевывает диски с новыми играми. Авторы, очумевшие от избытка новых впечатлений (или, что бывает чаще, от их недостатка), тут же, в письменном виде, высказывают свои соображения по поводу увиденного — это хорошо, это плохо, графика... звук... сюжет... Как правило, в своих чувствах разобраться несложно.

Но иногда на этом пути попадаются удивительно крепкие орешки. Вот как сейчас.

Казалось бы, с F/A-18 Hornet 3.0 все ясно: макинтошевский авиасимулятор. Другими словами, только Windows 95, а графика — именно такая, какая и бывает во всех макинтошевских авиасимуляторах. Плюс повышенная детальность (а плюс ли это?). Но через некоторое время ситуация существенно усложняется. Кидаться камнями хочется все меньше и меньше. А говорить комплименты — все больше и больше. В причинах такого явления разобраться очень трудно, если возможно вообще.



Итак, графика, на первый взгляд, ужасно слабая.

Со временем выясняется, что графика не просто не слабая — она почти идеальна. У нее всего один маленький недостаток: полное отсутствие текстур на ландшафте.

Слова о том, что этот недостаток "маленький" — никакие не ирония. На общем фоне отсутствие текстур действительно кажется мелочью.

Даже сейчас далеко не в каждом симуляторе точно изображаются все стадии процесса выпуска или уборки шасси. Или работы элементов механизации крыла. Или освещение объекта в зависимости от его положения по отношению к солнцу.

Кстати, о солнце. В авиасимуляторах слепящее солнце — вещь привычная. Но немного найдется таких, в которых сила света меняется, если солнце закрывается, например, непрозрачной деталью прицела.

Хоть текстур и нет, но сам самолет разработан в полном соответствии с реальной раскраской истребителей ВМС США. То же самое относится ко всем остальным действующим объектам.

Тремерная полигональная графика — это, конечно, не

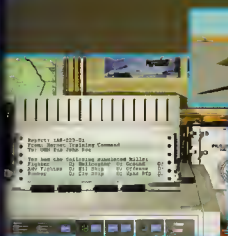
Voxel Space 2, но, как выяснилось, при правильном ее применении можно многого добиться. Если вызвать вид крупным планом на Су-27, то можно не только с ходу определить, что это именно Су-27, но и точно идентифицировать ракеты, выходящие у него под крыльями.

Однако, все это — еще не главные достоинства графики. А главное абсолютно недоступно никакому "Команду" ни на каком компьютере (и, может быть, оно-то меня и покупило). Короче, на Pentium 100 графический engine "Хорнета" легко и непринужденно дает 20 кадров в секунду при разрешении 1024x768. Я абсолютно убежден, что такая скорость НЕ МОЖЕТ достигаться только за счет отсутствия текстур.

А ведь любой волевой симулятор хоть немного, да тормозит. Запрос ВСЕГДА превращает возможность. Теперь можно сказать точнее: в ряде случаев, благодаря высокой скорости работы, "Хорнет" временами дает более сильное ощущение полета, чем "Команд-3".

Сверхдетальная и сверхскоростная графика в сверхмалом разрешении — разве это не то, о чем мечтает каждый?

Примерно через час полета начинает казаться, что отсутствие текстур — это не недостаток, а проявление особого художественного



поддерживаемых радаром. Кроме того, некоторое время нужно разбираться с навигацией (на самолете съезят две

каждых описывались "Лонг-боу" и даже



"Лайтнинг". Симулятор явно рассчитан на опытных пилотов, которым не нужно объяснять, чем MiG-21 отличается от Су-27. Самый простой пример: а чем различия между изделиями Mk82, AGM-65, B-57, CBU-59 и Mk83LD? Выбирая ответ, лучше не ошибаться: один из указанных боеприпасов превращает собой ядерную бомбу. (Кстати, видимо, Hotnet — второй танкамулятор после Back to Baghdad, где действительно присутствует применение тактического ядерного оружия.)

Н адо сказать, что повесить на "Хорнет" не очень сложно. Копилку можно пройти, так толком и не овладев искусством воздушного боя. То же самое относится и к процессу пилотирования. Посадка на полосу весьма проста. Посадка на

матическом режиме. И, наконец, можно просто завершить миссию, нахо-

Основное правило, относящееся к ударам по наземным целям: брать с собой одну-две антирадарные ракеты AGM-88 HARM, на полете уничтожить радары наземных зенитно-ракетных комплексов и, при необходимости, зенитно-артиллерийских. После этого можно кромать цель сколько угодно. Все, что горит, должно гореть. В процессе этого славного дела радар должен работать в режиме "воздух-воздух" — чтобы вовремя обнаружить приближающиеся истребители противника.

стали. Еще через час наступает совсем уж чертовщина: кажется, что если текстуры все же надолго, то будет не лучше, а хуже. Получится так же плохо, как если бы сейчас, с помощью новейших технологий, кто-нибудь решил озвучить старые фильмы Чарли Чаплина или Элизабетей. Тем не менее, стопроцентный рейтинг графике ставить нельзя. Рад мелких мелочей все же присутствует, да и не только в этом дело...

В отличие от "макинтошеской графикой" сопоставление "макинтошеский звук" вызывает совсем другие ассоциации. В "Хорнете" к звуку прилипли лепелки и с какой стороны.

Ковчежко, как и во всех остальных симуляторах, здесь простора для звуковых эффектов не много. Присутствует то, что должно присутствовать, — ни больше ни меньше.

Но некоторые вещи все же хотелось бы отметить. И в первую очередь — рол, с которым включается форжак. Он точно такой же, как в жизни, и, услышав его, почти физически ощущаешь непрерывную мощь двигателя. То же самое относится к запуску ракет и к грохоту пролетающих мимо самолетов.

Вот только музыки нет. Жалко.

Как уже отмечалось, F/A-18 Hornet 3.0 претендует на звание сверхдостоверного симулятора — как Flanker и Cebal. Это ему в основном удается за счет приборной доски и два экрана и довольно сложного управления режимами и

навигационные системы, инерциальная и спутниковая TACAN) и с применением электронно-оптических систем оружия (на первых порах путать обычный FLIR и телекамеру "Мейерика").

Но выясняется, что не так уж это и сложно, особенно если пользоваться неадекватно сделанным обучающим курсом. Имея некоторое представление о боях самолетов вообще, со всем этим можно разбираться часа за три.

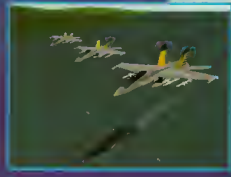
Тут есть проблема. Да, "Хорнет" выглядит реалистичным, но реалистичен ли он на самом деле?

Навигацию по телекамере сделать менее достоверно, чем по "Флайкредит": здесь камера записывается на цели сама — и всегда точно, так что промазать "Мейериком" или "Уоллем" шансов нет. Еще более странные вещи происходят в процессе пилотирования. С авианосца я взлетел много и успешно, и лишь отяжелевевший с инструкцией, узнал, что делаю это... не пользуясь катапультой! При каждом взлете машина зарывалась, но в море все же не падала, а я думал, что так и надо.

Проверить все остальное сложно, но, согласитесь, маленькая доска рождает большое недоверие. Главным недостатком игры — чрезмерная лаконичность в описании оружия и техники. Матриал по своему объему совсем не похож на фантом, в

авиакосе несколько сложнее, но также вполне доступна. Кроме того, можно приземлится самолет и в

В воздушных боях надо задействовать IFF, которая по-русски называется "системой опознавания "свой-чужой". Это необходимо, поскольку над полем боя доврая половина самолетов и истребителей (зачастую и больше) — свои. Если устройство выдает противный на слух звуковой сигнал, значит, так оно и есть. Если не выдает — можно стрелять.



Системные требования:

Pentium, Windows 95/Windows NT 4.0, 8 Мбайт RAM, 35 Мбайт на HDD, 2-скоростной CD-ROM, SVGA, звуковая карта, мышь, желательны профессиональный джойстик

Но гораздо проще, нажать клавишу "F5", включить вид на цель крупным планом. Если вы знаете западную и восточную авиационную технику, то и так поймете, кто есть кто.

Самое трудное — это противоракетный маневр. Здесь он гораздо сложнее, чем во всех прочих симуляторах. Простым выбросом ложных целей обмануть попутную ракету нельзя. Их нужно выбрасывать в процессе очень крутого виража, когда ракета приближается на определенное расстояние. Конечно, вначале

миссия. Объект, которому нужно сделать небольшую "вылазку" всегда очень хорошо прикрыт и подожженной дыры в его ПВО сделать невозможно — не хватит боезапаса. Лучше попытаться проскочить над ним и сбросить из него на полной скорости, ползущим тем, что промахнулся ядерной бомбой очень и очень трудно.

Форсаж следует применять с предельной осторожностью. Он дает очень сильный прирост тяги, но пожирает топливо с постоянной непереносимой скоростью. Запас, которого на створочной тяге хватает на полчаса, сжигается на форсаже за пару минут. Если вы знаете, что по ходу дела придется долго лететь на большой скорости (например, для перехвата), то подумайте о подлесных баках — на "Хорнет" их можно вносить целых три штуки.

Посадка, повторюсь, не очень сложна. Но есть один нюанс, связанный с автоматической посадкой на авианосец. Если самолет к кораблю летит слишком высоко, а скорость слишком высока, НЕ ТРОГАЙТЕ "ПРОБЕЛ"! Автопилот не учитывает потерю скорости, вызванную интерцепторами. Если вы все же так сделали, то либо переключайте управление, либо уходите на второй круг. Иначе довольно надежная система посадки со стопроцентной гарантией монтирует вас в корытце авианосца.

Эта версия "Хорнет" включает в себя всего одну кампанию из двадцати восьми миссий (не считая тренировочного курса на Гаваях).

Тренировочный курс тоже неплох. Обычно в таких случаях действительна новейшая авиационная техника,

непонятно как попавшая на учебный полигон. А здесь все честно — стрельба по шлангам и хорошо нарисованные радиоуправляемые самолеты-мишени. Такого, по-моему, не было еще нигде.

Кампания же организована довольно оригинальным образом. Она состоит из семи дней, а каждый из которых вам из выбора предлагается один из четырех миссий. Повиновение в звании делается по очкам, орава нет, но за каждую пройденную миссию дают красную радиацию или иную. Задания стандартны, они определяются самим типом самолета, но разбросочки все же вытаскивают их разнообразить, вводя миссию "Coming Home" — love из плена на собственном самолете.

Действие кампании происходит в Кувейте, но это вовсе не Desert Storm. В отличие от него эта закрутка, если можно так сказать, слишком ядерная. Бомбежки соответствующих научных центров и перехват самолетов с теми самыми устройствами на борту — самое обычное дело. Наконец, последняя миссия в

кампании связана с применением уже упомянутого боспридеса, налет предназначенного которого лучше не ошибаться. (Кстати, здесь присутствует один из немногих действительно серьезных провалов в графике. Наземный ядерный взрыв — одно из самых красивых явлений, и, ознакомившись с общим стилем игры, я ожидал именно этого. Но когда бомба достигла цели, то взрывки не последовало, а грибок был явно маловат.)

"Хорнет". Он точно такой же, как и все макинтошевские симуляторы, но оставляет несравнимо более приятное впечатление. Реалистичен, но не очень сложен, красив, но не помпезен. Можно сказать, что он является продолжателем славного дела Relativity'a и F-19 Stealth Fighter — на качественно новом уровне. Он являющийся, в нем нет никаких архитектурных излишеств. Что же касается графики... "Черный квадрат" Малевича ничуть не хуже любого произведения Рембрандта — если вы не понимали этого раньше, то теперь поймете точно. "Хорнет". Какое извращение.

— Андрей Ламинков



се надо уметь. (В ходе учебного курса вам скажут сразу, что без этого любой маневр уклонения лишь смысла.) А вот это как раз сложнее всего, ибо обзор из кабины ограничен, а с каждой стороны находится ракета, можно только догадываться.

Особый случай — ядерные

F/A-18 Hornet 3.0

★ Graphic Simulations Corporation

80% ГРАФИКА

94% ЗВУК

79% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

80%



<The Space Bar>

<Atlantis. The Lost Tales>

<Callahan's Crosstime Saloon>

<"Призрак старого нарка">

<Goosebumps. Escape from Horrorland>

<Roberta Williams Anthology>

<Leisure Suit Larry: Love for Sail!>

<Titanic: Adventure Out of Time>

<Discworld II>

Квесты

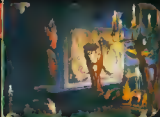


110



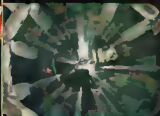
Callahan's Crosstime Saloon "Надоели, вам придется по вкусу непривужденная атмосфера этого заведения, и вы сумеете провести время с пользой: посидеть вечером у Майка — это чуть больше чем пивка попить, уж поверьте!"

114



Goosebumps. Escape from Horrorland "...отличная игрушка "для семейного просмотра" и приучении детей к прелестям квестерской жизни."

107



Atlantis. The Lost Tales "Самое удивительное, что сказать об Atlantis. The Lost Tales совершенно ничего, кроме одного: великопiano!"

106



The Space Bar "В демо-версии, которой мы располагаем, Алиасу удастся "провалиться" всего лишь в один глаз — беззастенчивые, счастливый мигалки нелепого, застывшего за стойкой бара."

Шаг вперед — два шага назад

До знакомства с содержимым антологии Роберты Вилкемы (вышла недавно такая коробочка с кучей игрушек, в которые играли еще перенесшие люди) я как-то не задумывалась, насколько стара индустрия компьютерных игр, вернее, как стремительно дрихлет все то, что каким-либо боком с ней соприкасается. Не исключая людей, разумеется. Недавно я прочитала откровения одного критика-патриарха с 15-летним (!) игровым стажем о том, что адептуры умудрились вместе с текстовым интерфейсом и 16-ю цветами. Пожалуй, игровые критики после пяти лет работы надо либо отстригать, либо отправлять на почтовую пенсию вместе с их любимыми игрушками (в зависимости от заслуг, конечно), а то у них развивается полный бунт: профессионально-старческие заболеваний — от склероза до слабоумия.

Мне еще далеко до этого критического срока, но мысли о гибели жанра меня уже начали посещать. Впрочем, у них не художественно-романтические, а на редкость прагматические основания.

Квесты не приносят дохода игровым компаниям. Это печальный итог прошедшего года. Древнейшие из компьютерных жанров оказались банкротом. Почему? Ведь всего пару лет назад "Мист" и "Фантазматория" были все рекорды популярности, а игры прошлого года ни в чем не уступали названным шедеврам ни по сюжету, ни по качеству графики и звука. Но именно в этом, на мой взгляд, и кроется первая причина провала. Игры стали очень дороги в производстве. Современному энтузиасту ни за что не извлечь шедевр на кухонном столе.

Миллион на разработку и команда из нескольких десятков человек — обычное дело в игровой индустрии, не говоря уже о больших проектах с 3-4-миллион-

ным бюджетом. Чтобы сделать такую игру требуются годы, а что потом? А потом устаревшие за это время технологии не найдут спроса (Harvester), избитые сюжеты вызовут только насмешку (второй "Фанта"), а денежки-то ты-то...

Если раньше игре было достаточно собрать 10 тысяч поклонников, и издатели могли вздохнуть с облегчением, теперь продаж меньше 50 тысяч копий равносильна фиаско, а нормальная прибыль начинается после реализации 100000 экземпляров. Немногие квесты в прошлом году перевалили этот рубеж. Но ведь стратегии и стратегии осмивают его с легкостью! Почему не квесты?

Скажите честно, у вас много денег? Вам даст сто долларов в месяц на карманные расходы, или у вас есть шанс заработать их от любимого сайтика? Не думайте, что остальная Европа и Америка живут по-другому (как вы понимаете, именно таможнишки магазинов, а не наши радиорынки приносят основной доход игровым компаниям). Покупка игры за 50—70 зеленых рублей — это всегда событие. И обитатель благополучного Запада долго будет меть свой трудовой столик в потном кулаке, прежде чем выберет ту единственную игрушку, которая будет утешать его долгие недели до новой зае-чки, получи или подачки.

В хорошую стратегию можно играть месяцами, в стратегию — в зависимости от квалификации (не говоря уже о качестве самой игры), но на месяц не слишком интенсивного употребления ее долгие захватить. Квест займет у вас от силы две недели. Можно наполнить игру кошмарными галами (Ripper), но это увеличит не продолжительность игры, а ненависть к ней игрока. Можно приобщить кучу разных концовок (Pandora Directive), но неизбежное повторение части сюжета не увеличит интересности

игры. Можно набить в нее побольше эпизодов, но это новые расходы и, следовательно, еще больший риск.

Квест, последний из игровых жанров, как и положено старому ретрограду, не поддерживает ни одной из тех продвинувших удовольствия фенек, которыми отличается стратегии и стрелялки. Вы никогда не схлестнетесь в квесте с приятелем, вдруг ставшим вашим смертельным врагом, и не найдете себе братьев по разуму в "Интернете". Только создатели "Титаника" отказались на нововведение — возможность сканивать персонажей-гидов с Web-сайта. Вы не получите как приятную неожиданность дополнительные уровни и новые миссии к игре. В лучшем случае через год-два вас ждет продолжение, так же халатнонаписанное оригинал, как вторичный "Фанта" — первую.

Игрок, томимый перед прилавком с игрушками, все это знает-понимает и часто выбирает вместо квеста... RPG. В сущности, это коктейль, замешанный на суррогате квеста. Там есть сюжет, проверенный веками, — хорошие бест плохи (или наоборот), а за что, вам обещают рассказать в крайне выспренних выражениях какой-нибудь старикашка с белой бородой; есть вся радость человеческого общения — а основным обсуждается жизненно важные для каждого дикаря и школьника темы: "договоримся или драться будем?" и чьи амулеты круче. В итоге, убивая противника, можно получить значительно большее моральное удовлетворение, сопровождающееся весомым изменением циферок или картинок, отражающей вашу крутизну. Несомненно, RPG не чудно и изыщно: бои и переговоры происходят чаще всего в романтической местности, покрывтой лесами, горами и

замками. При этом игра динамична, в ней обычно куча уровней и персонажи, встречаются элементы военной стратегии. В общем, она стоит своих денег.

Куда же бедному пропавшему своему охотнику жанру податься? У него две дороги — в содержанки к стрелялочным магнатам, которые, не особенно заботясь о прибытках, будут разорять его в пух и прах, чтобы похвастаться перед конкурентами своими наисовременнейшими технологиями, — или назад, на кухню, где честным трудом а низкобюджетных играх он изкупил свои грехи и, дай Бог, найдет себе в новых концепциях игры и новых сюжетах, а не в MMX и шестисотых "процах".

Ну а насчет "честного труда" и "малобюджетности", это у меня так, родимые пятна социализма, а вот сюжеты и "игровость" действительно — самые большие и актуальные для нашего жанра темы. Поэтому я все же надеюсь получить от вас, господа читатели, ваши мнения и соображения по этому животрепещущему вопросу. Возможно, в серьезности проблемы вас убедят новости нашего раздела.

А пока информация к размышлению: столик Legard, за долгие годы не сказавший ни от кошмарного количества текста на экране, ни от статичной графики, ни от идеально промученного литературного сюжета, после Callahan's Crossline Saloon (см. ниже рецензия на эту игру), решил сменить ампулу — ее сдвинула работа будет выполнена с использованием... крутого (очень крутого!) 3D'ного engine от Unreal, игры, дорабатываемой сейчас с Epic MegaGames (более подробно об этом — см в новостях Action-блока. — **Ред.**). Нет, каково?

— Ольга Цыганова

Компьютеры
для дома и
офиса

ВИРТУАЛЬНЫЙ КИОСК

компьютерный телемагазин

ежедневно с понедельника по пятницу на
телеканале 2x2 в 13⁰⁰, на ГКТ — в 10⁰⁰ и 19⁰⁰

Игры для
Sony PlayStation



еженедельно информационно-
образовательная телепередача
каждое воскресенье на телеканале 2x2 в
13⁰⁰, на ГКТ — в 10⁰⁰

ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

Программы и
игры для PC

Sony PlayStation,
Nintendo 64,
аксессуары

HardMultimediaSoftGamesHighend

Прием заказов по тел.:

(095) 453-8089 с 9⁰⁰ до 22⁰⁰
Бесплатная доставка домой или на работу

Салон-магазин "Виртуальный киоск"
Большая Ордынка, 53 (м. "Добрынинская", "Серпуховская",
"Третьяковская")
Часы работы: 10⁰⁰ - 18⁰⁰ (кроме воскресенья)

Проигравшие дуют на воду...

Опростоволосившиеся девственники

Крупнее всех в 1996 году прокололась на квестах слабая Virgin. Причем убытки от издания игр этого жанра были настолько велики, что до сих пор ходят стойкие слухи о... закрытии компании. Единственной кассовой игрой прошлого года оказалась стратегия Command & Conquer: Red Alert. Что, вообще говоря, оказалось.

А как же наш Квест года Broken Sword (окиньте спросите вы), как же любимый народом ToonStruck и, наконец, несчастный Harvester, в который при всех его недостатках играет полстраны, от Москвы до Екатеринбурга (именно оттуда поступила последняя просьба о помощи, то есть о хинтах)? Руководители Virgin только разводят руками: "Мы душу в эти квесты вложили, критика на нахвалилась, а денег все нет!"

Им бы на московские рынки, беднягам, — сразу бы поняли, куда улетели их пропавшие миллионы (шутка). Лично я внесла свой вклад в Virgin'овскую копилку — купила Broken Sword в красивой коробочке, но вряд ли это изменит новое "лицо" компании. Боссы Virgin свирепствуют,

пытаясь превратить веселую безалаберную пампушку в толстую деловую даму. Неприбыльные игры безжалостно прибиваются во младенчестве, и остается только гадать, сколько среди них квестов. По крайней мере не похоже, чтобы в этом году Virgin порадовала нас хоть одной игрой. И все-таки будет и у нас свое маленькое счастье! На будущий год кроме стрелялок, стратегий и RPG, заявлено продолжение Broken Sword — **Broken Sword: The Smoking Mirror** (название, разумеется, рабочее). Увы, на этой информации о новой игре от Revolution обрывается. Издатель, обжигшись на молоке, дует на воду...

"Сьерра" входит в роль

Крутой поворот делает в этом году и прародительница современных квестов —



компания Sierra On-Line. Выбросив, как обычно, к Рождеству на рынок ворох квестов на все вкусы, фирма

теперь со слезой подсчитывает убытки от скандально провалившейся второй "Фанты", прохладно встреченного Lighthouse и вообще ничем не замеченной "Рамы" имени Артура Кларка.



А считать "Сьерра" умеет: в стаде тут же был проверен санитарный забой овец. Первой жертвой пал уже объявленный к выходу в апреле Cloak. Он провинился изрядной технологичностью (роботы, космическая база) и двумерностью, а "Сьерра" никогда не наступала на одни и те же грабли дважды. Остальные жертвы не бляли так громко, чтобы мы могли их услышать, но, думается, их было достаточно.

Раздосадованный неудачами, Кен Вильямс, основатель и бессменный босс "Сьерры", объявил, что жанр умер как таковой и дальнейшее его развитие невозможно.

В результате в этом году мы увидим только продолжения. Уже вышла (но до нас пока не добралась) **Shivers 2** — кажется, только ради

выжимания денег из поклонников первой игры, на очереди **Quest for Glory 5: Dragon Fire** (в сущности, очередная RPG с изрядным уклоном в 3D Action) и **King's Quest 8: Mask of Eternity**. Даже бедная Роберта Вильямс не устояла. В игре будет использован engine от... авиасимуляторов, и, соответственно, появится куча стрелялочных фрагментов. Честно говоря, первые скриншоты из игры вообще заставляют задуматься о том, возможно ли в таких декорациях и с такими героями создать что-либо похожее на квест.

Еще одно нововведение "Сьерры" — онлайн-овая adventure **RealM**. Ее описание как "мира монстров, магии и средневековья" наводит на мысль что перед нами — очередная RPG, оттощенная некоторым колоссальным головомолом...

Итак, изрядно пощипанная "Сьерра" выбрала свой путь: RPG и еще раз RPG. Их, не считая "якобы квестов", фирма в этом году выпустит целых 5. Закономерный итог для компании, которая никогда не делала повышенного анимация сценария своих игр. RPG же и вовсе не требуют ухищрений по части сюжета.

...а победители выписывают рецепты

ТЕПЕРЬ О ПОБЕДИТЕЛЯХ — издателях и разработчиках, которые не только пережили прошлый год без особых потерь, но и в будущем не собираются отказываться от производства квестов. У любой из этих компаний есть свои маленькие секреты успеха.

GT Interactive: дешево и сердито

GT Interactive (не путать с недавно ушедшей GTE Entertainment), известная публикацией DOOM, Duke Nukem и еще кучи

культовых хитов последних двух лет, процветает. Стрелялки принесли GT большие прибыли и второе место на американском игровом рынке. Не последнюю роль в успехе компании сыграло и явное пренебрежение к жанру квестов. В прошлом году GT

осчастливила нас лишь квестом-пародией на RPG — Kingdom O'Magic.

К классическим Myst-образным игрушкам в GT Interactive явно относятся как к забаве для упорных фанатов и параноиков. Для таких сойдет любая низкобюджетная

подделка, лишь бы головоломкой было побольше. Именно так сплелены SPOR и 9, в которых море сложных задач сочетается с весьма посредственной графикой

DreamWorks: анти-Quake

Лично мне симпатичнее всего подход к квестам Microsoft, точнее говоря, существующей на его деньги классной фирмы DreamWorks, создателя игры The Neverhood. Теперь фирма вплотную взялась за классические приключения. В



позапрошлом номере мы уже писали о ее новой работе по мотивам фильма "Парк Юрского периода".

Затерянный мир". Теперь известно точное название игры — **Trespasser: Jurassic Park**,

потихоньку проясняется и ее основная концепция. На этот раз главного дизайнера Остина Гроссмана вдохновили... Quake, вернее, все то, чего лишена эта классическая стрелка и чего ей явно не хватает, — реализм и естественность среды.

Вместо мрачных коридоров Энн, единственная оставшаяся в живых пассажирка самолета, разбившегося над необитаемым островом, полным одичавших динозавров, бродит по лесам, горам и долинам. Вместо ружья, которое она находит

ближе к концу игры, бедняжка вынуждена пользоваться первыми подвернувшимися под руку камнями и палками. С таким маломощным оружием ей вовсе не все равно, в какую именно часть динозавра



целиться. При этом убивать древнюю зверюгу не обязательно. Часто достаточно испугать или ранить, ведь Энн — не супергерой, не Лара Крофт, и не может "месить" врагов сутками напролет. Да и сами "живые" динозавры в отличие от "неживых" монстров, не так уж сильно сосредоточены на убийстве первого зашедшего в их царство человека.

"Искусственный интеллект" позволяет им испытывать самые разные чувства — от любви и жажды до страха и голода, объектом которых может оказаться не только наша героиня.

Добавьте к этому пазлы, основанные не на унылом выставлении рычагов в нужное положение, а

исключительно на здравом смысле и природных физических законах, и героиню, отнюдь не обделенную чувством юмора, — и вы получите тот самый анти-Quake, о котором мечтают создатели игры.

Broderbund: наша курочка несет золотые яички

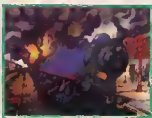
Еще один победитель прошлогодней игрушечной гонимки — Broderbund, издатель Myst'a, игры, которую уже два года определяют основное направление развития жанра Broderbund выпускал и будет выпускать квесты. Ему нечего бояться: сверхприбыли от

Myst'a покроют любые издержки. Третий год эта игра занимает верхние строчки американского хит-парада. А как вы думаете, какую игру американцы чаще всего покупали в подарок на последнее Рождество? Догадаетесь с трех раз. И в нынешнем году Myst упорно держится в пятёрке лидеров. Так что у него есть все шансы



сделаться еще и наиболее покупаемой игрой этого года — невиданное для компьютерной игры долголетие.

Черная зависть к создателям этого хита толкнула десятки фирм и фирмочек на создание клонов Myst'a. Кажется, все просто — рецепт успеха лежит на поверхности, но сколько из этих переделов почли, так и не добравшись до сияющих вершин сверхприбыли, или, по крайней мере, потеряли миллионы на этом тернистом пути! Myst может быть только один, как



есть только один DOOM II (который, кстати, также до сих пор отлично продается в Штатах). Дело уже не в достоинствах самой игры, а в ее каноничности. Все знают, что Myst — это самый правильный квест, так же как Quake — самая выдающаяся стрелка. Тысячи людей по всему миру ежедневно покупают свой первый компьютер и, выбирая для него диски, требуют у продавцов именно эти игры. И их не интересует, что есть Quake и Timelapse. Все знакомые играли и играют в Myst и

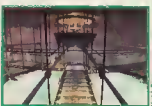
OOOM, так чем же они хуже?

Компания Broderbund, надо отдать ей должное, это прекрасно понимает, а посему даже и не пыталась издать что-либо, похожее на Myst. В прошлом году она порадовала нас великолепным детektivом In the First Degree, который, впрочем, не снижал широкой популярности. Ныне же нас ждет целый ворох самых разнообразных игр от Broderbund (раз есть деньги — почему бы не поэкспериментировать?). В следующем номере (игра ОЧЕНЬ долго добиралась до бедной России!) мы расскажем о замечательном мультфильме



квесте **Coala Lumpur. Journey to the Edge**. На очереди — зланный квест в стиле княжских иллюстраций двадцатых годов **The Last Express** (по мотивам произведений Агаты Кристи) и пока загадочный **Journeymen**

Project 3 Ах, если бы с десятком обычных курочек еще раз свесит Broderbund золотое яичко. Но компания надеется не только на чудо. К концу года она собирается также завершить проект-продолжение Myst'a — **Myst 2. Riven**, о котором мы уже писали. На первый взгляд, игра очень сильно напоминает своего предшественника. Вот и посмотрим, насколько все-таки консервативна геймерская общественность.



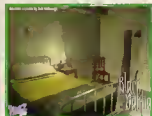
Take 2: Ripper навсегда

Еще одна недурно чувствующая себя игровая компания — Take 2 Interactive, в прошлом году поразившая нас Ripper'ом. Монументальный видеодефектив, снабженный



умопомрачительными пазлами и известными голливудскими актерами, как ни странно, не разорил компанию. Почему? Во-первых, потому, что был действительно хорошо сделан, а во-вторых, потому, что сочетание видео с 3D было публике еще в диковинку.

Теперь Take 2 надеется повторить успех Ripper'a в новой игре **Black Dahlia**. Нас опять ждет



умопомрачительный детектив и роль специального агента, расследующего дело об убийстве начинающей актрисы Элизабет Шорт, чье расчлененное тело со следами пыток действительно было найдено на одном из пустырей Пос-Анджелеса в январе 1947 года. Убийство Черного Георгина, как корresponsденты окрестили жертву за иссиня-черные волосы, так и осталось нераскрытым. В игре реальные обстоятельства смерти Black Dahlia переплетаются с историями реально существовавшего в начале сороковых годов маньяка-убийцы и банды вполне легендарных фашистских

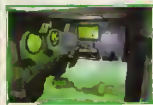
шпионов. Наша деятельность будет протекать в элегантной обстановке выдающего арт-деко в 80 различных точках США и Европы, воссозданных во всем великолепии конца сороковых годов с помощью усовершенствованного engine из Ripper'a. Нововведения также коснутся увеличения возможностей исследования интерьеров и освещения: некоторые комнаты надо будет осматривать с помощью зажигалки или факела. Создатели не собираются отказываться от включения в игру сложных головоломок, но обещают на этот раз теснее связать их с сюжетом. В ролях, как всегда, звезды Голливуда, которые заполнят собой более 3 часов игрового видео. Объем у игры соответствующий — не менее 6 CD.

Учитывая серьезные проблемы Ripper'a с играбельностью и невысокое качество компьютерного видео (несмотря на великолепную игру актеров), Black Dahlia, если игра действительно окажется лишь слегка улучшенным продолжением Ripper'a, ожидает трудные времена.

Access: настоящее кино

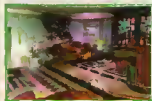
Компания Access, еще один камикадзе, не убоившаяся модного ныне отвержения публики и производителей к играм с видео, подошла к делу с новаторских позиций. Знаменитая Pandora Directive в прошлом году уже порадовала нас множеством художественных и технических открытий, в частности, нереальной для видео продолжительностью игры.

Новая серия приключений Текса



Марфи — **Poisoned Pawn** — с технической стороны будет настоящим прорывом, который, возможно, полностью реабилитирует видео в глазах игроков, вернее, тех из них, у кого найдутся лишние 500 баксов на покупку новых и пока экзотических компьютерных железок.

На смену привычному "компакту" в этом году придет DVD. Но не изменится ничего, кроме объемов. На "новый носитель информации" влезает 6-8 Гбайт данных. Наши



гигабайтные винты просто бледнеют на фоне этих тоненьких пластинок. У разработчиков игр появляется новая головная боль — чем заполнить это немалое пространство. Только Access знает ответ: ее первая DVD-игрушка будет переполнена высококачественным видео. Если в минувшем году видекартинка на экране компьютера сменялась со скоростью 10-12 кадров в секунду, что обеспечивало лишь мутновато-сероватое или полосатое ее воспроизведения, то теперь, благодаря DVD, мы увидим полноценное видео со стандартной для телевизора сменной картинкой (30 кадров в секунду). 4,7 Гбайт, которые будет занимать игра на DVD, позволят включить в нее не только "настоящее" кино, но и все перенести звука Dolby Digital Surround, доступного владельцам качественных видеопроекторов.

В остальном же новые приключения Текса будут выполнены в том же полюбовием игрокам стиле, что и "Пандора". Самого знаменитого частного детектива будет по-прежнему играть Крис Диксон, по совместительству в свободное от съемок время работающий

исполнительным вице-президентом компании Access. В Poisoned Pawn мы вернемся к прошлому Текса Марфи, к одному из ранних случаев в его обширной практике, чтобы проверить, насколько сильно в его душе правосудие доброго начала над злым. Более подробно о сюжете пока ничего не известно, зато уже объявлено, что новая игра будет... в два раза короче "Пандоры". Вы не поверите, почему: одного DVD для игры размером с "Пандору" не достаточно! Поэтому Access пришлось изрядно ужать свое детище. Вместо 70-80 часов игры, предоставляемых "Пандорой", Рапн предлагает всего 30-40. Соответственно "Пандора" проходилась за 700-800 шагов, а Рапн за 350-400. Зато никакой мороки со сменой дисков.

Poisoned Pawn появится в продаже уже осенью этого года. Для тех, у кого нет DVD-дисководов, фирма издает CD-версию в начале 1998 года.

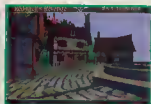
CyberFlix: не только геймерам

Среди победителей прошлого года, к нашему большому удивлению, оказалась и компания CyberFlix, создательница любимого "Титаника".

Еще до выхода этой игры



руководство фирмы не очень рассчитывало на ее популярность, полагаясь в своих финансовых выплатах лишь на долгосрочное сотрудничество с GTE Entertainment. После того как "родительская" компания



закрылась, мы похоронили и CyberFix, думая, что она пошла на дно вместе с GTE, и не предполагали еще когда-нибудь услышать от нее очередную "интерактивную историю"



Можем вас обрадовать: неожиданно для себя самой фирма еще до Рождества преодолела сотысчанный рубеж продаж "Титаника", за которым



начинаются ощутимые прибыли, и теперь работает над новым проектом. В чем секрет ее

успеха? Оказалось, что людей, которые хотят узнать о судьбе знаменитого парохода, значительно больше, чем просто квестеров. Они-то и обеспечили CyberFix те деньги, на которые сегодня разрабатывается новая игра.

Red Jack's Revenge — история про корабль-призрак пиратов 18 века, и вы в ней играете роль Николааса Дава — нового Джима Хиггинса, только без карты Острова Сокровищ, что, впрочем, не освобождает вас от назойливого внимания их искателей. Что общего у вас с

пиратами, с их давно умершим вожакom Red Jack'ом, за что вас жаждет убить краснотазый незнакомец в черном, почему неподалеку от адовой мирной деревушки вдруг оказался лирический корабль? На все эти вопросы вам придется искать ответы, плывая по южным морям в дружной пиратской компании и перерывая Ямайку в поисках легендарных сокровищ. На этом сплавном пути вас ждут любовь, предательство, сражения и, само собой, сокровища старого Red Jack'a.

Red Jack's Revenge — первая работа фирмы, в которой используется только 3D-анимация. Если судить по



ранней "деме", игра будет удивительно динамичной и красочной. Но эти дебильные пластилиновые рожи!!! У пиратов они хоть отражают характеры, а наш герой просто глубина дубиной с пустыми глазами-плюшками. Но это уже,



как говорится, издержки технологии. Полнобаваться на пиратскую жизнь мы сможем только осенью 1997-го.

Corel: сделайте нам красиво

Компания Corel, известная своим графическим редактором

CorelDraw!, оказывается, тоже занимается производством "больших" игр (до сих пор она была замечена лишь в "маленьких" шалостях), которые должны, очевидно, демонстрировать технологические достижения ее графических программ. Первый квест фирмы — **The Cassandra Galleries** — идет по стопам "Миста": игроку дают на растерзание огромный особый газетный магната Вильяма Кассандры, таинственным образом исчезнувшего из него вместе со своей дочерью Майей. Corel знает толк в декорациях: помимо обычных жилых комнат, в доме есть семь галерей, битком набитых произведениями искусства (из королевских клипартов — не иначе). Каждая галерея посвящена одному историческому периоду или стилю: древности, средневековью, востоку, викторианству, модерну, модернизму и "ностальгическому стилю". Corel обещает ну о-о-очень красивые 3D-интерьеры и видео, а также цепых 49 головоломок, которые нам придется в этих интерьерах решать.

Маленькие радости маленьких

Крупные компании

борются за жизнь самыми разными путями, а вот их мелким и небогатым собратям не позавидуешь. Такое впечатление, что для них остались только два варианта — либо клепать ремейки своих же славных игрушек той золотой поры, когда игрушечную индустрию еще не взял за плечо большой бизнес, или включать кастовые элементы в более приличные стрелки и RPG.

Рождение мыла

Alternative Software, создавшая в 1991 году один из пер 3D-квестов, смешную страшилку Spud,



решила превратить ее в сериал, а потому этой весной должна появиться **The Quivering** — полностью трехмерная

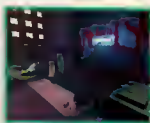


игрушка со смешными персонажами, болтающимися в произвольных направлениях по обширному 3D-миру, обозримому на 360 градусов

С душой о человечестве

Laser Beam решила перенести на PC свой древний приставочный хит Shadowrun. Игра будет называться **Alien Earth**. Мы снова вернемся на Землю, обезлюдевшую в результате войн и вторжений пришельцев. Наша

задача, само собой, грандиозна: спасти остатки человечества от гибели. Для этого игроку придется бродить по Земле, превратившейся в загадочный и опасный мир, в поисках выживших соотечественников, сочинять хитроумные планы их спасения и (конечно же) сражаться с врагами. Будущее Земли представит перед нами анимированным (двух- и трехмерная анимация) и "видеооснащенным"





Бар для космических меньшинств

THE SPACE BAR

Я НИКОГДА НЕ ВЕСЕЛИЛСЯ
В СВОЮ ЛЮБИМУЮ ЖИЗНЬ —
ЭТО ПРОТИВОРЕЧИТ СЛУЖЕБНОЙ ЭТИКЕ.
ГАРИБАДИ, "ВАРИЖОН-5"

Забералюка The Thirsty Tentacle ("Пересохшее щупальце") из готвейлс к выводу: игра The Space Bar — место же для слабонервных! Все межгалактическое втрёбе, все самые дикие морозчики Большого Космоса стекаются сюда, чтобы вместе откутаться, затерявшись среди себе подобных (лесколько здесь кикто ни на кого и ни на что не похож). Истинные лрусы "Вавилона-5" не справеку с этим заведением — институт благородных девиц! И все эти стокоге, сторуки, бестелесные и одноглазые бродят вокруг, шумят и чувствуют себя как дома — то есть отнюдь не считают своим долгом отступать в контакт с каким-то настырным гуманоидом, всяни ни атого же хочется, или делится сведеннями, если они достаточно ценны.

Настырный гуманоид, как вы, наверное, уже догадались, — это мы с вами, то есть Алиас Нод (Alias Node), охранник-интеллектуал с планеты Ампри! VI (ну что сделаешь, если она так называется!). Хитроумная корпорация Amalgamated Vacuum уже много лет монопольным порядком

добывает и обогащает на Подмышке VI некий высокоценный минерал, а Алиас Нод до самого последнего времени обеспечивал безопасность этого процесса (проще говоря — скучал в вахтерке).

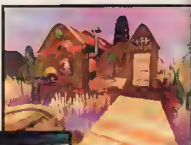
Увы, после пятнадцати лет такой безмятежной службы (гром все-таки грянул: некий злоумышленник похитил особо важные промышленные секреты, хлопнул кого-то и скрылся в The Thirsty Tentacle, где не то что злоумышленника — принцессу Диану не найдешь, и ей даже прятаться не придется).

Кого отправить в этот вертел?

что-то особенное... и у Алиаса это есть!

Дело в том, что скромный охранник с Подмышки VI умеет проникать в чужие воспоминания. Стоит ему заговорить с любым ошелювленным чудиком, заглянуть ему в глаза — и держите меня! Что может быть ужаснее, смешнее и таинственнее, чем лабиринты чужой памяти? Только порвалы своей. Учтите при этом, что в этой, чужой, памяти Алиас сможет

достанется всего 25 его комнат — вы даже выйти из него не сможете. Зато каких только миров ни увидишь, каких историй ни послушаешь-



ся, каких опытов ни поставишь, бродя по мозгам его обитателей!

В демо-версии,



зачастую развиваться, как в собственном настоящем, добывая самое сокровенное и вызывая совершенно лишнее, — и вы поймете,

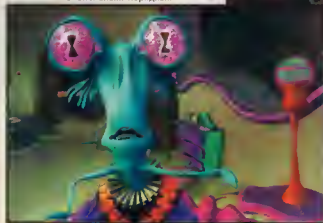
которой мы располагаем, Алиасу удасться "проникнуться" всего лишь в один глаза — бездонные блестящие сотчатые мигалки насекомого, застывшего за стойкой бара. Поверьте, бродить в этом фасетном стрекочном мире ох как непросто! Да и сам мир явно не так незатейлив, как у наших земных стрек: тут тебе и подавленные воспоминания, и муки совести, и что это там лежит, возне трона? Катмек-ка это священное яйцо — вдруг да и вспомнит наш подполечный что-нибудь важное!..

Жалко, что "демо" такая маленькая пока игра не выйдет, так мы и не узнаем, что сделало в мозгах несчастной жертвы при том святотатстве, на которое пошел

Здесь не помогут ни крупные мускулы, ни накатанные мозги, здесь нужно

почему корпорация Amalgamated Vacuum и фирмы Boffo Games (разработчик), Rocket Science и SegaSoft (публикаторы) остановили свой выбор именно на нем.

Так что не таким уж маленьким будет бар "Пересохшее щупальце", и вам не грозит недостаток впечатлений, хотя в "реальности" вам



позже Алиас, и нашего промышленного шпиона не найдем. Только и есть в демо-версии, что одна комната, восьминогий бармен, да пара недотеп, с которыми и в мозги-то лезть не хочется. Так, разве что поболтать...

Зато этого вполне достаточно, чтобы увидеть, что игра будет веселой, остроумной, оригинальной и достаточно сложной.

Алиасу придется не просто вытаскивать факты и полужахты из пыльных залежей, ютящихся на задворках любого сознания. Ему надо будет действовать быстро и очень осторожно — ведь враг отнюдь не глуп, и стоит Ноду выдать себя — тот ударит первым. Прощайте тогда, не только секретные чертежи и справедливое возмездие! Прощай, Подмышка, вахтерка, бесценная руда и уникальный метод Empathy Telepathy, которым вы не сумели воспользоваться, — короче говоря, прощай, Алиас Нод!

Объективно судить о графике по такому крошечному фрагменту игры трудно, но уже сейчас можно с уверенностью сказать, что в Space Bar — отличное 3D с возможностью обзора на 360 градусов (хотя перемещение, к сожалению, олять "толчковые" — прыжок от локтейшена к покойшену). Персонажи великолепно анимированы, каждый наделен особым характером и навет в своей памяти тот далекий мир, из которого пришел (чем и воспользуется наш Алиас со своим уникальным методом).

В качестве интерфейса в Space Bar применяется наш старый добрый друг PDA — не

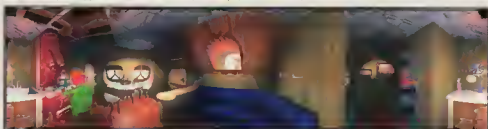


слишком удобно, чтобы признать. Выезжающая снизу громадная панель с лампочками — на лучший способ общаться со своим героем. Зато взаимодействие с "людьми" и предметами, похоже, будет происходить легко и приятно...

Что еще? Ничего, кроме того, что игра, несомненно,

заслуживает внимания, и мы непременно напишем о Space Bar подробнее, когда выйдет полная версия. Есть надежда, что это случится уже в середине мая. Будем ждать!

— Наталия Дубровская



"Утерянные предания": в надежде на революцию

Atlantis. The Lost Tales

Самое удивительное, что сказать об Atlantis. The Lost Tales совершенно ничего, кроме одного великолепного! Если бы в писала о Cryo в разделе новостей, то секрет ее успеха был бы обозначен так, у Cryo



есть художник. То есть художники есть у всех, но у Cryo, во-первых, это просто Художник, а во-вторых, это "сказочный" художник. Как бываю сказки с картинками и бывают такие тонкие книжки, отпечатанные на Голландии, — сказки Билингана. То есть сказки-то

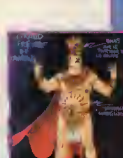
в них те же самые, что и в других книжках, но художник сделал из них "свои" сказки. Вот Atlantis и получилась такой сказкой художника.

Совершенно не хочется говорить здесь о 3D, engine, обзоре на зное количество градусов по горизонтали и вертикали, плавности перемещений, потому что ничего этого в Atlantis нет, вернее, все эти технические подробности не видно, незаметно. В игре можно естественным образом ходить, вертеть головой и любоваться роскошными пейзажами, например, ионического леса перед грозой или морского заката, при

Уже почти полгода Cryo готовит для квестов все планеты сюпризиз. И сюпризиз этот кастельно грандиозен, что две новые вполне приличные игры, выпущенные компанией в этом году, Dragon Lore 2 и "Версаль", Cryo расценивает лишь как предлидно и своему главному шедевр — Atlantis. The Lost Tales. Мало того, в рекламе, распространенной задолго до выхода "Атлантиды" в свет, утверждается, что игры, равной Atlantis по художественным и техническим достоинствам, в мире извест прост не существует.

Что ж, кастела пера превратить, соответствуют ли действительности хвастливые заявления Cryo: компания наконец-то предложила своим партнерам и прессе большую игравую "дему" Atlantis.





этом
абсолютно
не думая о том, как это сделано.
Хотя технология Omni 3D не
изменилась с "Версали", в сказке
все выглядит совсем по-другому.
Мелкие детали, чья мутьность так
раздражала в предыдущей игре
Сюю, стали широкими
просторами, где не совсем резкие

нием
лиц
Наш герой, занимающийся в игре
понимая пропавшей королевы
Атлантиды — Реи, — весьма
серьезный юноша с косыми
глазами, достойный преемник
ярко-рыжего Валериора.
В Atlantis впервые применен
новый интерфейс, точнее, его
полное отсутствие. Еле
видимая стрелочка
обозначает лишь
возможность действия
или перемещения. Если
она исчезает вовсе —
дальнейшее движение
невозможно (скажем, вы
уперлись в стену). С
запретами Atlantis отнюдь
не перебарщивает. По
крайней мере, в "демо"
мне удалось сунуть нос

скромно
удалется,
когда предмет использован.
Словом, в Atlantis все идеально
продумано, дабы мы забыли,
что сидим за компьютером, щелкая
мышкой, а не бегаем по сказочным
лесам и долинам, сжимая в руке
колье.
Хотя мне больше всего в демо-
версии понравился именно
бродить по немилым
красным
атлантическим
разломам, в ней будет
чем заняться и
любителям мистобо-
разных головоломок.



"Апокриф" издаст
наконец русскую
версию игры, что-то
изменится, но это
будет не скоро. Уже
сейчас ясно, что

одновременно на русском и
английском языке игру выпустить
не удастся.

Тем не менее, когда Atlantis's
The Lost Tales выйдет в свет, это будет,
я надеюсь, маленькая революция.
Глубокомысленная пеналь и
пластиково-стеклянные
интерьеры, возможно, уступят,
наконец, место жизнерадостному и
полному солнца и абсолютно
оскромному миру, в который —
вслед за Atlantis — потянутся игры
будущего гора.

— Ольга Цыкалова



наблюдение не только не мешает
игре, но и придает окружающему
статик "импрессионистский" шарм.
3D-шные персонажи, конечно,
остались куклами, но эти куклы, в
отличие от "Версали", вовсе не
пытается играть людей. У
каждого сказочного
обитателя "Атлантиды"
своя потешная физионо-
мия, с соответствующим
характеру ярким выраже-



в каждый тулупчик, в котором
заведомо не было ничего
интересного или важного. Хотя
перемещения по прежнему
"принудительные", они на редкость
точно рассчитаны: вас не только не
пронесут мимо открытой двери, но
всегда остановят у любого мало-
мальски интересного выступа в
стене или тропинки в лесу.
Инвентарь в игре всплывает на
фоне происходящего щелчком
правой кнопки мыши и так же

и поклонникам RPG-ных скаток,
и сторонникам "человеческих"
отношений. Впрочем, последний
опыт не повезло. Видно, у Сюю
просто нет сценариста такого
урока, как в художники, и
компанию вообще не интересует,
что происходит, когда персонажи
открывают свои
трекмерные рта.
По крайней мере,
те лосские речи,
которые льются из
них, по убавству
просто ни с чем
не сравнимы. Но
опять же, фирма
французская,
английские
локализации у нее
получаются из рук
вон плохо. Может
быть, когда
московский





Время, пространство и кружечка пива

ВЕЧНЫЙ КАЙФ ПО ИМЕНИ CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON: ЧАСТЬ 2

Ну что ж, господа, отложите все свои дела в ящик подлиннее! Не упускайте свой шанс! У нас есть отличный повод пропустить по рюмочке, есть приятная компания, есть даже место, куда завалиться: салун Майка Каллахана наконец открыл свои двери для всех желающих! Надеюсь, вам придется по вкусу непринужденная атмосфера этого заведения, и вы сумеете провести время с пользой: посидеть вечерком у Майка — это чуть больше чем пивка попить, уж поверьте! Впрочем, и в пиве недостатка не будет...

Учтите, публика здесь собирается исключительно избранная, и если вы не сумеете блеснуть эрудицией при первом посещении, нас дальше порога не пустят! Что же делать, если этот лохматый, бородастый и необычайно склонный к неразумным поступкам певец в стиле "фолк", а именно яши протеже Джейк Стоунбендер, пропил весь свой кредит и не сможет ни шагу ступить, ни рюмочки выпить, пока не отыграет свою кровную двадцатку в конкурсе на решение ужасающих

головоломок, который затеял неутомимый интеллектual Док. Проклятый Док... При одном взгляде на него у Джейка



сердце кипит от ревности: дело в том, что Джози... Ладно, неважно, главное, что теперь нашему хриплому синтеру придется униженно вымаливать у толстого пройдоха подсказки!

Кстати, вот и она, распутина Джози — болтает с Макки Финном, транжирит казенное время.

У нее с Джейку дело: нвдо бы прошвырнуться, спасти леса Амазонки. Времени в обрез, но ведь Джози работает в Полиции времени и

готове дать гарантию: чуть сморщивничать — и вы уложитесь в срок... если вообще вернетесь, но это детали. Можно бы съездить, но... Красоте придется подождать: у Джейка есть дела поважнее. Во-первых, пропустит стаканчик на честно отыгранные деньги, во-вторых — леса лесами, шоколад — шоколадом (именно спасением уникальной шоколадобобовой культуры и собирается озобатить нас

нехитрые правила заведения: будь как дома, но не забывай, что и другие не в гостях! Ну куда еще мог пойти этот симпатичный пришелец по имени (кажется) Скивш, куда бы его пустили с этими четырьмя руками и зелеными зубами в палец длиной?! Не говоря уж о манере вылизывать пивные банки языком — благо, конфигурация позволяет!

Не притер его эти патологически терпимые земляне (и не-совсем-земляне — кто это стоит с ним рядом?) — разве проснувшись бы в эселем Скивище совесть, и расказал бы он, как его космическое начальство подвело на орбиту спутник и качает из планеты тестостерон, феминизируя местное население?!

Для человека с такой бородой, как у Джейка, сама мысль о тестостероном голодании невыносима! Вперед! Скивш, давай ключи от швта — мы уходим! Допьем, когда вернемся!

прагматичная Джози — великая любительница какао), но тестостерон!.. Куда мы без тестостерона?! Как здорово, что в салун Майка пускают любого, кто готов соблюдать





работ.

Сам Джейк уж наверное предпочел бы всегда путешествовать с Джози (черт бы побрал этого

Дока! Ну почему он всегда выигрывает конкурс каламбуров, и почему Джози ВСЕГДА уходит с победителем?!), но... Дело

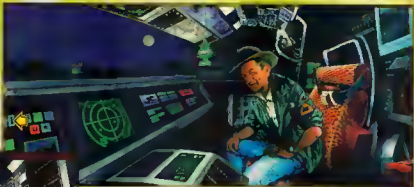
грешат практически все "красивые" игры. Скажем так: в "Каллахэне", явившись впервые на экран, вы отнюдь не думаете: "О, боник! Интересно, куда ее при- способить?" — нет, сначала вы выясните задвчу, а уже потом в голову приходит что-то вроде: "А не поможет ли здесь банка? Ведь где-то была банка..." — и, уверяю

Такое уж это место, Callahan's Crosstime Saloon — вроде зашли отдохнуть, а вечно приходится спасать человечество от неприятностей, о которых оно и не догадывается... поскольку не ходит в салон Майка Каллахана и прозябает в слепоте и самонадеянности.

Но нве-то туда пустили! Так неужели мы не сумеем этим воспользоваться! Не поскрипим мозгами, не

переигрвать! И в каждом путешествии Джейку будет сопровождать новый друг, поскольку одному всегда трудно, да и нет у Джейка ничего, кроме склонности к приключению и вас за спиной...

Так что без помощи не обойтись, а стоит



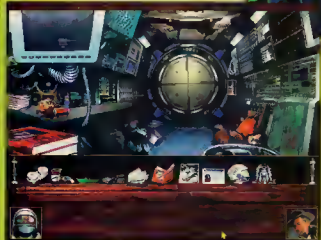
прежде всего, да и Джози не любительница романтических прогулок, где команду не она.

Зто, так сказать, правила игры. А сама игра — ну просто загляденье! Отличная графика — не поймешь, то ли кино, то ли мультик, то ли книжка с картинками, но живо, осязаемо и очень красиво. Главное, интерьеры и ландшафты отнюдь не пишутся "под предметы", с которыми возможно взаимодействие — чем

вас, банка найдется и окажется более чем полезной!

"Картинку" в игре отличает исключительная детализация. Обычное обшаривание экрана с помощью мыши превращается в процесс глубоко творческий: ведь каждый, даже самый завалящий предмет, оказывается, достоин внимания, осмотра и вдумчивого комментария.

Тщательно прорисованные статичные экраны с минимумом анимации, чисто текстовая подача



риском жизнью и здоровьем, чтобы просто вернуться к Майку с победой и заслужить молчаливое одобрение каллаханского общества — а их одобрение дорогого стоит! Например, Джейку (и вам) предложат втравиться в новое приключение или поставят стаканчик за свой счет...

Стаканчиков вы сможете опрокинуть сколько угодно (пока не вернете Джейку право пить в кредит, вас все равно дальше не пустят), а приключений... приключений тоже будет вдоволь — играть — не

потолкаться в баре у Майка — и найдется специалист в любой области, от решения головоломок до саперных





Не волнуйтесь, вам еще придется вкуси́ть горького хлеба свободы, ох, придется! Нет чтобы как у людей — этого дерева нет, этого дерева



одного эпизода к другому.

Все можно пощупать, подвигать, повертеть — даже по стенам всегда можно провезти рукой; анимация — тот же минимум, который почти всегда присутствует на экране, — выполнена настолько безукоризненно и в то же время ненавязчиво, что в картинку быстро «вживаешься», а глубокомысленные комментарии, которые Джейк норовит дать по каждому повзволу (а то и без повзволу), делают любое место в мире равным и понятным, как салун Майка Каллаханя, куда мы непременно вернемся — вот только врачей-убийц поваяем, спутник сломаем или самолет взорвем.

Разумеется, графика — дело великое, я бы даже сказала, «архаиважное», но все-таки то, насколько квестеру уютно в его квестерском мире, определяется прежде всего тем, какие задачи (и как) ему приходится решать.

В «Каллахане» задачи придется решать сложные, очень сложные — в пору взбеситься. Горы инвентаря, самые неожиданные его сочетания, беседы, которые надо вести дуэлично и осторожно... Пазлы всякие...

Увы, беситься не придется: в том и состоит уникальная техника Legend, что, найдя после часа адовых мучений самое элементарное решение, вовсе не злившись, что авторы такие подлые, а

только радуешься, что ты такой молодец. Уж очень все грамотно, логично и корректно. Ну кто виноват, что ты час пытаешься спуститься по лестнице, чтобы шелкнуть закрывателем, и просто не догадываешься перенутиться через перила?!

Да никто и ничто, кроме твоей глупой головы и тяжелого квестерского наследия — а именно святой уверенности, что ружье, раз уж оно висит на стене, ДОЛЖНО выстрелить (а вы с этого — что-то по своей квестерской части поиметь). Да с какой стати? Да оно, может, и не заржавело вовсе, и вообще, откуда вам знать, что должно выстрелить, а что нет, если вы здесь в первый раз?!

В «Каллахане» вы будете ждать этого выстрела до второго пришествия — как и в жизни, впрочем. Зато стрелять отравленной чертежной иголкой, дуя в бамбуковую трубочку, — от этого вам не уйти. Догодаться будет нелегко, но, уверяю вас, из против логики, ни против правил игры вас грешить не заставят!

Надо отметить, что Legend всегда отличалось глубокое отращивание к классическим «пазлам», пазлам, превращенным в самоцель, — собиранию квадратиков в треугольнички и треугольничков в квадратики, возопроизволенным системам, где надо сорок крапичков повернуть в нужном порядочке, чтобы где-то замушел и вас пустили на следующий

Системные требования:
Pentium 100, 16
Mбайт RAM, 4-
скоростной CD-
ROM, Windows 95

информации — суховато, не правда ли? Нет, не «суховато»! В этом текстовом мире вам предоставляется такой простор для деятельности, что впору растеряться. Тем более что «озираться» вы теперь сможете на целых 360 градусов по горизонтали (а иногда и по вертикали), и шанс пропустить что-нибудь при повороте очень и очень велик, а пропустить ничего нельзя, ни в коем случае!

«Жизненность» здесь соблюдается с рекой жестокостью: теоретически вы имеете возможность сделать с любым предметом все то, что могли бы сделать в реальности: из любого дерева вам предложат «залезть», с любым одушевленным (или почти одушевленным) предметом поговорить («Хороший робот, хо-о-роший, на-на-на...») — а потом вежливо и пространно объяснить, почему именно данное предприятие не имело смысла.

а это есть, и можешь забираться — ура, яблочко! Нет, тут пока весь лес не прочтешь, обо все деревья руки не обдерешь — не будст тебе яблочка! Правда, еще вам непременно дадут шанс вспомнить, чем яблокна отличается от березы, и сузить круг поисков... Каждому по способности!

Условно говоря, на экране «ничего не происходит»: каждая смена ситуации приводит к появлению новой «картинки»: если герой переходит из одного угла экрана в другой, картинка, где он слеза,



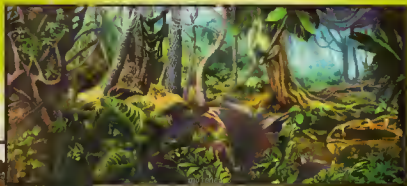
просто мягко сменится картинкой, где он справа. Но этот принципиальный отказ от зрительной «повествовательности» никак не отражается ни на «реальности» происходящего, ни на «поступательности» при переходе от



уровень, — короче, ко всем беспредметным головоломкам, оправдать появление которых можно исключительно шутками "сумасшедшего механика" или религиозным неистовством жрецов Майя, которые все

доказательство теоремы Фалеса (не зная при этом, в чем она состоит).

Тогда я потерпела блистательный провал, а здесь выкрутилась — и вот



умерли и потому не сумеют ни похвалиться, ни обидеться. Нет, "adventuring" — игра сильных и смелых, а вовсе не усачиных и трудолюбивых! В пятишки можно было играть и в салуне у Майка — чего тащится в Бразилию! Тем более, что там есть такой маячок этого позорного занятия, как Док!

С другой стороны, и без головоломок нельзя — какой это тогда квест?

И тут разработчики повели себя, прямо скажем, некрасиво. Они включили в самое начало игры головоломку такой зубоброительности, что перед ним все "Десятки" с Lighthouse'ами — детский лепет!

Конечно, Legend и здесь осталась верна своей редкой литературности: "пазловина" носит, так сказать, лингвистически-фонетический характер, — но Боже, что это за головоломка! Особенно для человека, для которого английский язык — не то что не родной, а и вовсе дальний знакомый, и который не питает особой склонности к англо-американскому року семидесятых. Ясно, что тема прямо для Джейка, ему повезло, а нам с вами?

Честно скажу: последний раз у меня мозги так трещали, когда я пыталась самостоятельно вывести

вам картиночка с вопросом-ответами (см. справа).

Сами можете поглядеть, что это за штука. К словам слева надо подобрать правильные синонимы, а потом быстро-быстро произнести все вместе и по звуку догадаться, что же надо написать справа. При этом учитите, что тему никто не называет! Только добрый Док подсказал слово "wood" — а он оно, посмотрите и найдите. Каково?

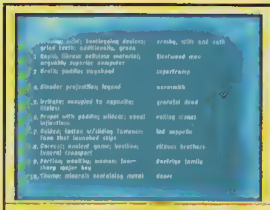
Зато все остальные пазлы — сплошное удовольствие! Они либо настолько логичны (не в математическом, а в человеческом смысле этого слова), что их можно решить на чистом интеллекте и без рисования схемок и графиков, либо... их можно не решать — обратиться к "подсказкам" и проскочить на

одной наглости. Ну действительно, если человек не способен на глазок собрать из шахматной доски полную копию созвездия Кассиопеи из пешек — что, его за это в Бразилию не пускать?!

Впрочем, решать загадки "по теме" вам придется самостоятельно — и здесь смущать никто не даст! И слава Богу — они стоят и времени, и

иерарх, которые вам предстоит в них затратить. "Будет трудно, но хорошо" — дерзайте! Такие игры, как Callahan's Crosstime Saloon появляются не часто и, хотя не претендуют на "технологический" или любой иной прорыв, запоминаются надолго и остаются любимыми. Несмотря на то что и "играть по-разному" нельзя, и загадки решаются обычно одним-единственным способом. Но цель это

же литература! Игра проходит перед тобой — страница за страницей, и их не переписать, можно только прочесть по-изому. Вот и читайте — наверняка что-нибудь, да пропустится, и, хотя решение останется тем же, как жаль, что вы не



Семейный ужин в Стране ужаса



Ох, рано мы похоронили квесты с видео, рано! Хотя прижимистая, беспощадная "Сьерра" и запаниковала, и прибила кучу собственных нерожденных (и полуорожденных) видеодеятелей безжалостной рукой, невзирая на уже понесенные убытки и не слушая предсмертного писка несчастных разработчиков, хоть и не порадовал нас рынок квестов за последние три-четыре

месяца ни одной актерской физиономией, говорить о кончине жанра и даже о сколько-нибудь катастрофическом его кризисе явно не стоило — так, "краткая передышка", маленький Брестский мир перед последним броском на игроманский кошелек. Теперь заявлять об этом можно смело и нагло, и доказательством послужит даже не то, что несколько фирм, не менее известных и не менее рачительных, чем ступица "Сьерра", уже взяли за продолжение своих грандиозных видеопроектов (см. новости нашего раздела), и что осенью нас наверняка ждет пара-тройка приятных сюрпризов.

Нет, есть у нас доказательства и покруче: вечно вечный Microsoft. Ну-ка, скажите, когда Билли трагил деньги впустую? Никогда, за это его все и не любят. Он деньги не тратит, он их делает. Представьте, на этот раз он решил их сделать — догадайтесь, на чем? Ни за что не догадаетесь! На престелном детском квесте-ужастике, с 3D и видео, с соблюдением всех классических традиций "погибшего жанра"!

Goosebumps. Escape from Horrorland, последнее творение фирмы DreamWorks (Neverhood) — отличная игрушка "для семейного просмотра" и "для развлечения детей к престелам квестерской жизни. просмотра" и "для развлечения детей к престелам квестерской жизни.

Симпатичная американская девочка Лиззи вдруг оказалась в Стране ужаса — Horrorland, где уже маются в разных малопривлекательных местах ее злободетские братья Люк и Майкл, и даже родители стонут от боли, в кроватках их лежат, а в прощиской в их доме — дом Хоррорланд.

Лиззи — ваша протекже, именно ее действиями вы будете руководить, а иногда — и выручить эту порывистую и трусоватую путешественницу из разных переделок, куда она так и норовит угнаться. Игра идет в стиле задакого "полуожоужастения": с одной стороны, вы шелкаете на рычаге — Лиззи его поворачивает, с другой, если

вы — это она, то, скажем, кто же выпустил белую девочку из холодильника, когда она тула попала, и вы дверь открыли, причем снаружи?

Учитывая, что игра явно рассчитана на детей позного доподзросткового периода, такой подход можно назвать просто идеальным: здесь "игровое начало" точно соответствует правилам, по которым детишками изучают своих мишек и солдатиков, — с одной стороны, абсолютная власть и полное отождествление, с другой — явное право

жертвы на собственный характер и некоторое самовыражение. Короче, "Анна Каренина — это я", но под поезд пусть сама летит.

А уж испятности, которые жрут Лиззи, Анна Карениной даже и не снились: юной спасительнице любимого семейства

придется пройти через все круги квестерского ада! В Goosebumps присутствуют практически все элементы "настоящего квеста" — в слегка адаптированном "детском" варианте, конечно. Море достаточно заковаристых головоломок, масса инвентаря, темные кладбища, где из-под земли вырастают зомби, и золотистые египет-



ские пирамиды, где из каждого саркофага норовит выскочить недобитая костяная мумия, пустынная деревенька с волками-оборотнями и средневековый город с лабораторией алхимика... Чуть-чуть аркады, чтобы было не скучно, собрание "зловредов"





(золотых монеток), чтобы чувствовался прогресс и был стимул корешенько облизать каждый локейшен... Плюс отличные трехмерные пейзажи и интерьеры с возможностью обзора на 360 градусов, полноэкранное видео и превосходный звук.

зомби, мимо которого не пройти, пока не возьмешь специальную огнепекую плеть, — на самом деле слегка подпорченная теннисистка, и наносит она свои страшные удары ракеткой по всем правилам теннисного искусства. На мумии,



"вращении вокруг своей оси": когда озираешься, та сторона экрана, куда ты поворачиваешься, слегка "загибается", память, создавая удивительно точную имитацию реального поворота. (В любой другой "трек-мерке" поворот на самом деле — движение поступательное, и не требует от глаза "подстройки"). Надо отметить, что эта маленькая фенка делает болезненные трехмерные ландшафты куда живее. Я попробовала "покрутиться на месте" — у меня влохне по-настоящему закружилась голова!

Про долгожданное видео, увы, ничего особенного сказать нельзя — видео как видео, хорошо вписано, не конфликтует с общим визуальным рядом, но отнюдь не кино. Мутновато, темновато, 12 кадров в секунду... Зворою оживает игру, несомненно, но не более того... Братцы у Лиззи забавные, их искать — одно удовольствие.

тянушей к вам свои когтистые лапы, трогательно разочариваются бинты... 'Чуть меньше "ужасного" натурализма, маленькое нарушение канонов жанра — и ужасник остался ужасником, но теперь вполне годится для "семейного просмотра"! ...и очень для него рекомендуется — посмотреть на отличную графику всегда полезно. В игре очень интересно решена проблема

Возможно, я слишком нажимаю на то, насколько игрушка хороша для детей, и вы уже решили, что



умным делом в ней делать нечего. Ничего подобного, в нее с удовольствием будут играть и старый, и малый — просто "серьезных", "настоящих" игр для детей "среднего возраста" на акцентурином рынке появляются на удивление мало, и хотелось отметить такой удачный эксперимент.

Короче говоря, славная, стоящая игрушка, а для осиротевших любителей видео — и просто подарок. Так что закройте глаза на лейбл с надписью Миксиф и полярите ее — себе или детям. Тем более что DreamWorks — отличная фирма, хоть и "совместная с Билли", и навскидку выпустит еще не одну хорошую игрушку, так что приспыхайте!

— Наталия Дубровская

Системные требования:
Pentium 75, 4-скоростной CD-ROM, 8 Mбайт RAM, SVGA (256 цветов), 10 Mбайт на HDD, Windows 95

Все невозможно "донарошку", но при этом очень качественно. Головоломки отнюдь не примитивны — хотя их действительно может решить и ребенок. Ужасы — в самом деле ужасы, хотя ни детям, ни родителям не придется прятаться друг от друга, чтобы наладиться ими без зазрения совести. Группы честно разлагаются, вервольфы жаскакивают с зловидной инеплпнностью, дуна лют мертвешный слет... Просто все чуть мягче и с легким налетом юмора: озверелый



Goosebumps! Escape from Horrorland

- ★ DreamWorks
- ★ Microsoft

90% ГРАФИКА
90% ЗВУК
85% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ

85%





Я памятник себе воздвигла

В нынешнем году прародительница современных (графических) квестов **Sierra** отмечает свое пятнадцатилетие. Несмотря на тяжелое для компании время и крутой поворот от квестов к RPG, "Сьерра" все же не намерена отказываться от своего **Славно-го** прошлого и готова напомнить о нем забывчивой игровой общественности, благо есть весьма **почтенный повод**: полтора десятилетия минули не только со времени основания компании, но и с начала творческой деятельности **Роберты Вильямс**, легендарного дизайнера "Королевских квестов" и первой "Фантасмагории".

Безоговорочно порвавший со славным кастерским прошлым своей компании Кен Вильямс воздвиг на могиле сверховских квестов вообще и 15-летнего творчества своей супруги в частности роскошный надгробный камень по имени **Roberta Williams Anthology**. В сущности, камушек мог бы быть и поуасистее, чем четыре CD, если бы включал, помимо всех хитов "Сьерры", к которым приложила руку Роберта, — от **Mystery House** до седьмого **King's Quest**, —

ее главную гордость, "Фантасмагорию-1", от которой в антологии остался лишь первая глава. Надо сказать, что это отнюдь не из-за жадности Кена, он бы и на десятке "компактов" издал собрание сочинений любимой супруги, но "Антология" предназначена для семейного просмотра (или игры — это как у кого получится), а "Фанта" — игра не для детишек.

"Антология" вышла в свет в сопровождении на редкость пухлого мануала, что не мудрено: мало кто сегодня знает, во что наши бабушки и дедушки... простите, наши заокеанские ровесники играли на Apple 2 и Atari.

"Да кому нужно это старье?" — спросите вы. Еще вчера я тоже расценила бы выход "Антологии" как курьез, но, разгребая как-то пыльные залежи 5-дюймовых дисков, я наткнулась на свою первую компьютерную игру — **Paratrooper** (может быть, вы помните такую художественную пушечку, стреляющую по самолетикам и десанникам, составленным из нескольких палочек?). В это время у меня дома неожиданно всплыла и моя первая ХТ-шка, и мы догадываемся, что случилось: я провела несколько дней, не отрываясь от этой ностальгической забавы, и, что интересно, никто из

наблюдавших эту мощную битву на EGA-шном мониторе не мог удержаться, чтобы хоть часок в ней не поучаствовать. Куда там Quake'у!

Может быть, именно в антологии Роберты Вильямс вы найдете свою первую



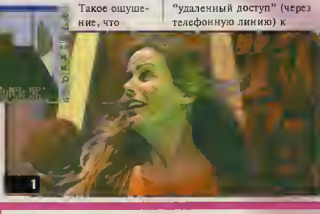
игрушку, которую когда-то переликали у приятеля, даже не посмотрев на название и фирму-производителя, поиграли и стерли, потому что винт на 40 мегабайт хоть и большой, но все же не резиновый. И если зашедшей первой игрой стал какой-нибудь **King's Quest** или любая другая работа Роберты, вам обеспечена масса хайфа и приятных воспоминаний, причем без сопутствующих проблем вроде отсутствия пятдюймового дисководов или грозной надписи "not enough memory", которая приводит в экстаз обладателя 16-мегабайтных мозгов всякий раз, когда они пытаются вернуться к старым игрушкам.

Чего не найти в "Антологии" — так это будущего.

Утомленная Роберта подвела итоги и теперь собирается на заслуженный отдых. А ведь это не так — к Рождеству она выпустит новую, восьмую по счету серию "Королевского квеста". Когда "Сьерра" рекламировала еще не вышедшую "Антологию", то обещала, что именно из нее мы узнаем, как изменятся квесты Роберты Вильямс в трехмерном мире. Увы, кроме двух небрежно сделанных видеороликов, излучающих в крохотных окошках, ничто не напоминает о том, что Кен и Роберта еще живы, а их новое детище готовится к выходу в свет.

Нам покажут рабочее совещание с Робертой во главе стола и каких-то людей за компьютерами, поглощенных созданием 3D-анимаций. И все — больше о будущем ни слова, ни кадра. Зато история "Сьерры", в том виде, в котором она представлена в "Антологии", читается как роман или, вернее, как мыльная опера.

Итак... В 1979 году программист Кен Вильямс нашел способ развлечь свою жену — скучающую домохозяйку Роберту. В то время Кен еще и не мечтал о персоналке, но у него был, что называется, "удаленный доступ" (через телефонную линию) к



Тайное становится явным, или Прелесть для Ларри

ТО, О ЧЕМ ВЫ МЕЧТАЛИ, ИГРАЯ В LEISURE SUIT LARRY: LOVE FOR SAIL!, НО СТЕСНЯЛИСЬ СПРОСИТЬ

Путь к счастью для маленького спастюльца Ларри всегда был тернист, а само счастье — недолговечно. Каких только мук и унижений ни приходилось переживать несчастному недотепе, добиваясь той малости, которую его объекты, похоже, заранее были готовы отдать вполне задарма и без особых раздумий (увы — не ему!).

Вот и в последней, шестой по счету серии своих походов (Leisure Suit Larry: Love for Sail!), — разве дотянул бы Ларри до конца, если б не тупое упорство и жестокость игрока (мышью щелкать — не с мацы падать и не на кактусе висеть)? Разве б стоила корыстолюбивая и распутная капитанша с неприличным именем таких усилий? Конечно, нет! Живи Ларри не в компьютере — он давно бы утопился, проиграв очередное состязание, смирился с судьбой в объятиях пиратки Пегги или просто умер бы от нервного истощения на полпути к заветной цели.

Ну что, разжалобила я вас? Надавила на слезу? Стало вам стыдно и неуютно за то, что вы уже которые сутки вытворяете с маленьким греховодником себе на потеху? То-то же! Только не думайте, что я все это затеяла в целях исключительно воспитательных. Отнюдь! Я собираюсь предоставить вам реальный шанс слегка облегчить страдания нашего Ларри, сделать его вечно ускользающую мечту чуть-чуть реальнее, а главное — дать ему капельку вдохновения.

Дрю

Итак, вдох морем один! Дрю Баррингмор, аспирантка, красавица, просто нулистка — та самая, что является у бассейна в чем мать



родила, кропая на любимом лаптопе очередной высоконаучный труд. Вас на этой картинке наверняка и так все устраивает, но Ларри безумно раздражает та пышная тропическая ветвь, которая прикрывает одно из самых интересных мест на



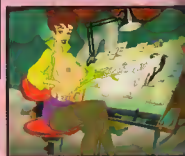
теле высокоинтеллектуальной поклонницы авиаконструктора А Фоккера.

Все очень просто: щелкните на ней (ветке), выберите "Other" и введите "push!". Push, Ларри, push! Вот оно, твое счастье — на картинке!

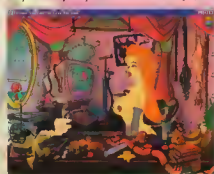
Викки

Думаете, неостражимая библиотечарша Викки не способна на большее? Уверены, что уже видели ее во всем блеске? Нет, нет и нет! Просто при первой встрече с преображенной

доброй создателя Larry 7, добраться до прелесть скандальной экс-модели



Джейми Ли Контус Ларри сможет только в мечтах... и то, если вы ему поможете. Придя в балуну залу, глас



разочарованная модельерша придется самым изощренным мукам творчества, щелкните на Ларри, выберите "Other" и введите "dream".

Есть контакт? Эй, эй, Ларри,

мисс Библиотечар не торопитесь с беседами о погоде, а нажмите "Ctrl" и щелкните на одном из дядечек, принимающих душ на машине Викки, — на том, что слева. Вот теперь — самое время! Вперед, Ларри! Particularly nasty weather, isn't it?

дросниес! Пора паруса резать!

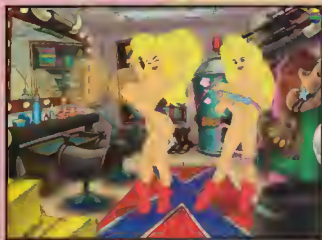
Звезды "кантри"

Что надо делать с бобрами в этой игре, помните? Правильно, доить! А где у нас первый бобр? Нет, не внизу, под кегельбаном, а по дороге в библиотеку, на полях следа.

Ну что тут можно сказать? Milk! Не знаю, какая тут связь, но если вы это сделаете, то при первом

Джейми

Увы, даже пользуясь всеми грязными уловками, которые предусмотрели



визите в комнату вечно молодых завед в стиле "кантри" Ларри жлет маленький, но исключительно, понимаешь, приятный сюрприз...

Дрю-2

После того как Ларри поучаствует в выступлении бесподобного дуэта в салоне, добредет до каюты и примет свой обычный сравнительно приличный вид, обязательно вернитесь на сцену и ощупайте ("Other", потом "Feel") микшерный пульт. Ура,



звукорежиссер забыл затычки для ушей! Теперь Ларри сможет

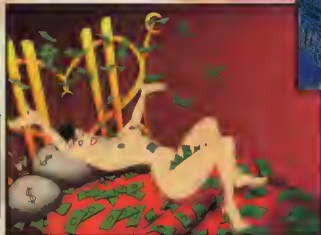
безмятежно созерцать прелести Дрю во время беседы о Фоккере — он ведь не слышит ее претензий! (Как, впрочем, и собственно рассказы о Фоккере, но это не беда. Ларри же не женщина, чтобы любить ушами! А иа Фоккера ему наплевать.)

Аннет

А вот зрелище поистине влохняющее: безутешная вдова купается в уикенда-ванных с помощью Ларри миллион!а!

Чтобы увидеть эту удивительную сцену, вернитесь на место преступления сразу после того, как Ларри задействует очередной костюм из своих бездонных запасов, подой-

дите к третьей слева статуе и шелкните... 3-3-3... короче, там где молния.



Введите "Other", потом "Unzip", затем нажмите кнопку звонка... Лучше хоть что-то, чем ничего, правда, Ларри?

Дрю-3

Чемодан нашли? Organic powder взяли?

Идите к Дрю и первым

делом шелкните на ее коктейле (он стоит на столике). Выберите "Use", потом — "Organic powder". Хотя вам и скажут пару гадостей, но теперь, когда Дрю согласится посетить Ларри в его каюте, он будет скромно стоять в стороне, не заслоняя прекрасного лица ни от себя, ни от нас.

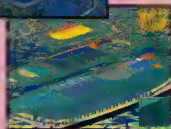
Ван-Гог

Если дважды нажать <Ctrl P>, игра выйдет в некий "режим пенкоделни" — очись красно! Правда, сначала вам покажется, что у нас полетела видеокарта или отквзл монитор. Чушь! Пенкоделня распространяется только на интерсьеры —

посмотрите на ближайшую фигуру и успокойтесь. С ней все в порядке — значит, а худшем случае, ашав видеокарта сдмазлась частично. Выборочно. Не совсем.



Разилкайтесь! Доставте своему подопечному минутку радости, дайте человеку отдохнуть! Путь-то дологий, приз сомнительный...



— Наталья Дубровская

P.S. А вот и вам награда за доброту и усердие: играв в кости с нечестивой Дьюми Мур, нажмите <Ctrl C> — бедняжка раскроет перед вами все карты (простите, кости), сама того не зветив, и полный выигрыш станет не

более, чем вопросом времени (и абстинентного синдрома — но это уже судьба).

И еще: не знаю, как вы, а я долгое время подгадыва, что функциональные клавиши в "Ларри" не задействованы (кроме, конечно, F1). ЭТО НЕ ТАК! Почти у каждой из них есть своя, глубоко омерзительная функция. Нажмите — и убедитесь!





нигились умирать. Влад за вами следит с револьвером — одной боепатристикой в первом случае он сам ее упишет, как только вы покинете бойловую, во

втором — просто вас убьет. Самое разумное — пообщаться с ней не вспоминать, пока зоркий террорист не уберется с дороги.

Каюта Саша

В ходе игры у вас может появиться шанс зайти в каюту бессердечного хакера нашей Джорджины в его отсутствие.

Поговорите с эскимосом, и он уйдет искать открытку. Откройте распределительный щит и вырубите свет в каюте Барбикона (А 14). Он пошевелит сканализатор, а вы, не ждя времени, — поровольте пошвырнуть окрестности Джорджины. Не забудьте только вернуть рубильник в рабочее положение — работа прототипа тонкая, и свет понадобится.

Установите диски на матрице так, чтобы числа по вертикали составляли следующую комбинацию (сверху вниз): 15, 5-3-2-5. Откройте матрицу, возьмите кабель и подсоедините его к фотоприемнику, которую доставит вам Джорджина. Отлично!

Purser

Главное качество этого ответственного лица — страстное желание угодить сидельным людям сего. Когда вам захочется посмотреть на перепись грузов — предложите помощь в отправке телеграммы о прибытии мистера Тэйлора. Как отправлять телеграммы, я уже рассказывала. Он убежит хвастаться успехами — а вы не делайте. С ключами от трюма — то же самое. Дайте недолгое запонку Штрауссу, и он готов. Запонку вы найдете в Reception Room палубы "D" — она завалялась за обивку кресла, что слева от дивана.

Палубы и грузовой трюм

Чтобы послушать разговор Тэйлора и Саша, спуститесь в крытый променада палубы "А" и зайдите на корму.

Добраться до грузовой трюма можно так: из того же крытого променада пройти под досками на Forecastle Deck. Идите к носу, спуститесь через маленький прием на открытую палубу и сделайте шаг вперед. В трюм ведет маленькая дверка по прямой руке — наверх идти не надо. Войдя в трюм, сделайте три

шага вперед и откройте дверь справа. Включите фары из автомобиля, чтобы сразу найти трупный ящик (в кабину для этого света не обязательно).

Кстати, попасть в грузовой трюм можно и через бойлерные, причем сразу. Пройдя, без ключей это особого смысла не имеет.

Труба

Поползайте на дымовую трубу (из Engine room), спрыгните, всегда держась левее, не то поплывете в тупик, и придется спускаться.

По идее, от Цейтла можно отбиться с помощью плексаной ручки, но толку от этого — только ее острейшим кончиком неспасибый Влад.

Финал

Ну, тут вариантов уже тысяч множество, что просто не перечислить все зависит от того, какие предметы вы сумели найти и с кем вам выбрался в голову

помощник. Вы можете оказаться в каюте Цейтла в обнимку с бойбой с счастливым механизмом, а можете бойбой и не вспомнить о проклятом полковнике. Можете сбежать маленьким, которого украл переломанный мальчик Конглин, его простоватой мамаше, и можете ничего об этой истории и не узнать. Можете сыграть с Ривером на прыжок в шлюпку (просто повиснуть кольцо), а можете обойтись (или не обойтись) и без прыжка. Можете спастись Джорджиной, которую отпустил подлый Цейтла, а можете и не обращать на это внимания (или даже ничего об этом не узнать).

Главное — сойдите в Film Class Lounge и возьмите у возлюбленной покойного Вилли пистолет. Девушка твердо намерена отправиться на лодке вместе с "Титаником", и она ей действительно ни к чему. Спуститесь в трюм и обменяйте пистолет на тот предмет, который в нашем случае оказался у Влада. Он убежит (спасется), а вы можете смело развлекаться дальше.

Не буду вам мешать!

— Наталья Дубровская

Кафе Паризьян

Если вы все еще в самом начале игры, во время первого захода в разоборку послушайте призыва нью-йоркского дельца Макса Зегельманна и идите с ним в кафе: у вас есть шанс увидеть своего врага сразу и даже кое-какие подробности.

В любом случае, снова тоже стоит заглянуть подальше: сначала Цейтла забудет здесь свою трубку, а позже, уже после смерти Влада, вы найдете здесь сигареты Зайденберга — именно на них наводятся загадочные строки о "спаром и кривоном" в поэтической записке, которую вы нашли рядом с телом несчастного Вилли (хотя на что мог рассчитывать человек, залезав в столь уязвимое устройство, как эта "аэстетическая ванна").

Сигареты лежат за обшивкой стены рядом с полом от ковра сплюснутый свисток. Если опалить им Миску, он покажется с вами кое-чем интересным.

Кочегарка

Если вам никак не удастся зайти проклятой стрелкой в зеленую зону, можете попросить совета у того бездельника, который спалил на вас эту творческую задумку. Он даст вам печатную инструкцию. Пригласите, и обобщите без нее главное — выдернуть все красные концы до оттока плески, а потом попрыскаетесь с рычагом для подачи воды. Дальше — по ситуации. Заработает как миссия!

Мой вам добрый совет: не ищите "Рубежик", пока Влад не ушел вынести Сашу Барбикона (он сделает это, если вы принесете ему от Саша палец). Если уж напали — перепрыгните в другую ванну, только не оставляйте в не

Каюта фотографа Бериса

Обыкновенно супруг этого симпатичного треугольника болтается на чайной доске "С". Если сказать об этом Берису и не очень хамить, он убежит со сканером, а вы сможете облегчить ему жизнь, прогнав последние фотографии и унеся результат.

Для начала выключите свет — кнопка справа у входа. Положите к свету и включите красный фоток. Непрошенные снимки лежат в маленьких ящиках коробочках на столе. В выключке света — провайтль, в канцелярии — фискал.

Дальше все как в жизни: главное — не переложить. Старайтесь проявлять не дольше 10 секунд, а фиксировать — вытеснить. Изложенные снимки не возвращаются и не релентизируются — их путь лежит в помойку. Так что будьте внимательными.

Кстати, имеет смысл навести молокоженов почаше — Берис может раз показать что-нибудь интересное. Например, снимок темной фигуры на дымовой трубе.



Когда Берис начнет искать за собой Стервина подарок, двигайтесь осторожно,



Никто не пришел умирать

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ DISCWORLD II



Итак, *Discworld II* bravо зашагал по просторам нашей Необъятной (слово "родина" вовсе не потеряно, слово "родина" вычеркнуто редактором. — *Ред.*) Необъятная вцепилась в мышь, и просторы застонали: "Солюшен! Солюшен!"

Еще был! Славный город Анх-Морпюр, по образному выражению

Главного мага, "во все-еще-живых-по-самые-подмышки", а недотепа Ринсвинд тыкается во все углы, как слепой котенок, собирает всякую дрянь и никак не убедит доброго пастыря с костью вспомнить об оставшихся без присмотра овечках — и вы не в силах ему помочь!

Как убедить вампира, что уже утро? Зачем Ринсвинду гнилая рука от мертвеца? Как уломать капризную старлетку?

Ну что же, Необъятная сказала: "Хочем!" — Game.EXE ответил: "Есть!". Правда, это будет не совсем солюшен. Если мы избавим вас от необходимости по сто раз ходить в одно и то же место говорить ни о чем и путаться в предметах, как Ринсвинд в своем кафтане, — игра потеряет всякий смысл. Тут вся прелесть в медленном выяснении взаимосвязей... Так что вот вам хиты, а не солюшен: не "пойди туда, я знаю куда, возьми то, потом узнаешь, зачем", а "чтобы выполнить это, возьми то, оно лежит там — узнаешь сам". Полагаем, они избавят вас от лишних мучений, не испортив удовольствия от решения задач, с которыми вы легко справитесь сами.

Акт I: С миру по нитке

Архиканцлер сделал свой выбор, и высшая честь собирать лабуду. Необходимость для выполнения торжественного обряда по вызову Смерти в домашних условиях, выпала, само собой, бедноте Ринсвинду. Горазд боковой, предметы самые дорогие, многие из них



давно находятся в частном владении, и хозяева отнюдь не жаждут с ними расставаться.

Где найти и как отнять, если не отгадать?

Начнем с самого приятного: с Мерзкой Вонь (Vile Smell).

Отыскать ее нетрудно: она всегда со своим хозяином, попрощайкой Ронно.

Можете сразу известить ее в Shades, но она с Ринсвиндом не пойдет. Ее нужно сначала подманить, а потом заточить.

Подманить Вонь можно только одним — еще более мерзкой вонью.

В универсальный сад

ходили? До конца правдопрошлый? Маленького зеленого имла видели? В железных сапогах?

Надеюсь, вы никогда не ходили в железных сапогах. Думаю также, что, несмотря на это, вы догадались, какими должны быть эффект от их ношения.

Надо их отнять! Сапоги железные... железные...

ЖЕЛЕЗНЫЕ! Дошло? Магнит является в углу в центре высоких технологий (High Energy Facility).

За этим запахом Вонь пойдет хоть на край Диска! Осталось найти для нее достойное местечко.

Навестите предкавказянку миссис Кейко (в Shades). У нее на окошке стоит замечательная бутылочка для заточения джиннов. Найдите ей эктоплазму — и бутылка ваша!

Чтобы узнать об эктоплазме, разговаривайте старуху (она все норонит заснуть).

Порядок такой: сначала надо связать ("шут"), потом задать вопрос, потом злунуться ("свеча"), а уж затем — поговорить ("улыбка").

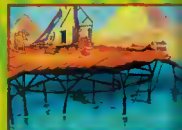
Эктоплазма, как вы узнаете, вырабатывается из привидений путем то ли выжимания, то ли возгонки, то ли выпалывания — не

важно, вручную этого все равно не слепать.

В любом случае, привидение надо сперва найти.

Идите в Гильдию дураков (Fools' Guild), поговорите с лебильным призраком, а потом покажите ему кирпич (он является слева).

Для выжимания эктоплазмы из окирличенного духа вполне сойдется акселератор



в High Energy Facility.

Готово? Бутылка ваша! Теперь положите железные сапожки в бутылку для заточения джиннов и предложите это замечательное обиталище Мерзкой Вонь. Вот и позарюшек для Архиканцлера!

Что там еще? Блестки?

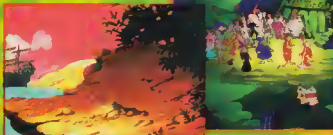
Ну, это посложней! Их придется доставать с одной стороны, из-под земли, с другой — простите, из-под юбки.

Спуститесь в Гильдию дураков под землю, побродите немного и найдите место, где над головой у Ринсвинда



окажется решетка. На решетке стоит восходящая Мерилин и размахивает юбками, тисливо ожидая необходимого для славы дуновения.

Подайте руку на решетку малышкин мехам, которые Ринсвинд (я



Осталось всего два пункта смертельного меню! Шамсы растут!

Опылившие свечи. Бабуля из Travelling Shop — мастерада пять свечки.

Правда, предпочитает китовый жир, но, на худой конец, сойдет и воск Главное, чтобы лелчки потели при его производстве, а то свечи выйдут не оплывшими, а стройными, как союзцы.

Чудненько! Пчелы живут в салу, их найти не трудно. Остались сушкие пустяки. убраться с дороги пчеловода, заставить пчел пропотеть и забраться в улей.

Пчеловод папок на картинке с девицами, которые охотно ризаает продюсер Дибблер на площади. Стоит помахать



таким букетиком у работни-ка пчельника перед носом...

Довести пчел до изжоги поможет перещ-чили из заведения Gimlet's (там падают мышей с кровью). Послать им цветочки — и... пчелки обожуются!

Для добычи готового воска Ринсвинду понадобится специальное снаряжение. Обкуривать ульи можно при помощи благовоний из того же бродячего магазина (спячки лежат на стойке в баре Troll's Head, где тоскует беззубый вампир), а защищать лицо бедному браконьеру придется кружевной

юбочкой, которую он содрал с манекена вечно сонной миссис Кейкс.

Ура! Последний элемент — мышиная кровя.

Как ни странно, самая маленькая проблема состоит в том, чтобы найти источник нужной кровя. Достаточно сходиться в Gimlet's, почитать меню, поздравиться и попросить "мышьебургер".

Не будет трудности и с вместительным: в High Energy Facility есть отличная пробирка.

Все дело в том, чтобы кровяшку из мыши добыть, и поможет тут только одинокий вампир, коротающий ночи в Troll's Head.

Ринсвинду позарез нужен его вставные зубы! Увы, пока не наступит утро, вампир будет болтаться, а зубы — оставаться у него во рту.

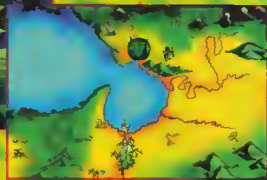
Сделаем ему утро! А когда наступит вампирское утро? Когда петух пропоеет, когда же сие! Петух тоже живет в салу, осталось его поймать.

Крикун Дибблер на площади счастья поделится своим сомнительным полхорном. Жаль, что этого недостаточно — петух слишком резвый, и, пока его не доведешь до кондиции, подманивать — только продукт переводить.

Закалите в том же тролл-ем лабе кружку неопределенного алкогольного напитка, пропайте зерна...

Проклятый петух так надрался, что от него никаких утешных криков не дождешься — он и клать-то не в состоянии. Прогрызвить его сможет только жуткое вариво, кипящее на огне у попрошайек. Вливайте "кофе" петуху в глотку!

Несите перагого к вампиру — пусть спост! Вампир живет на клавишце, на височном надгробии Зубы, как всякий



исправный пессимист, он перед сном складывает в стакан у изголовья.

"Второй в мире любовник" Касинула, пристающий со своими слупностями к троллю в лабе, как раз торгует лестницами. Расскажите покорителю сердец, какая милушка лежит в море, и он бросится в омут чувств, по дороге подпортит Ринсвинду образ своего товара.

КУСАЙТЕ! Кушайте мышь! И несите асе баракло начальству.

Акт II: Плоски Смерти

После неудачной полтики насильно вытащить Смерть с



курорта и пниками загнать на рабочее место нашего Ринсвинда опять отправят на подвиги. Теперь Смерть придется уговаривать, умилять и покупать.

Поговорите со сборщиком мертвых у моря. Ринсвинду придется прикинуться трулом и пробраться на корабль, на котором усопшие отправляются как раз туда, где сейчас балует бездельница-Смерть.

В сложившейся ситуации отличить мертвого от живого трудно. Все признаки жизни и смерти стали вполне условными, а критерии оценки сомнительными. Теперь мертвый — это тот, у кого есть свидетельство о смерти,

а жилой — тот, кому его не дают, и никак иначе.

Патологоанатом в морге охотно даст необходимые пояснения (спросите его о Death Certificate).

Как добиться, чтобы зеркало не запотевало от дыхания Ринсвинда? Его надо вовремя нагреть. Вот и поража на столе...

Отсутствие пульса? Его и нет — откуда пульс в

Смерть хочет, чтобы ее все любили и ждали? Хорошо! Смерть должна стать звездой! Смерть будет звездой! Выдали мы секс-символы и поужее...

У нас под рукой один продюсер — старина Дибблер. Он все объяснял четко: красота, корошар рок-группа с крутым хитом, что-нибудь новенькое — и "Оскар" у нас в кармане. Что ж, займемся.

Рок-группа скучает на холме в пустыне — висит на кресте. Сначала нужно сойти в селение Djelibeybi и нанять верблюда. Просто попросите аладзьяв — он не откажет.

Поговорите с лидером группы, спросите о музыке, в потом разрежьте ножом веревки, которыми будущие звезды прикручены к переключателю. Вот и оркестр в стиле Real Death!

Что-то новенькое добывается так: найдите в Голливуде гиру (она просто-напросто висит посреди "улицы"). Там же есть почти настоящий почтовый ящик — в нем лежит бумажка с надписью "10". Приклеиваем бумажку на гиру, тирю вешаем ив крок на пристани Анх-Морпорка, расквашиваем нзо всех сил и... выживаем окко, берем дурацкую игрушку и радуемся, что ишли что-то небывалое.

Красота. Необходимая нам дела ибесной красоты является не диване в трейлере на площадке Дибблера. Чтобы туда попасть, надо поговорить с троллем-

культуристом о ключе.

Увы, наша звездочка бескорыстием не отличается и сниматься не хочет — домается и требует подарок. Бриллиант ей подавай!

Бриллиант, как и странно, живет во рту мрачного тролля — это у него такие зубы.

Зуб надо вырвать, в дая этого необходимо, чтобы он заболел. Придется искать Candy Rock — тролля хвремельки (о них рассказывала повар в Gimlet's).

Сладкие камини есть на



рынке в Djelibeybi, но, поскольку товар ушел у Ринсвинда из-под носа, вам придется попутеть.

Пройдите чуть дальше, на площадку для побивания камнями, и унесите столб. Аборигены явно собираются воспользоваться своим Candy Rock при первой возможности, так что надо найти для них подходящий объект.

Подходящий объект прикрутил себя аверской х столбу в университетском саду и поет революционные песни.

Воткните столб в навозную кучу... Берите суффраксистку и тащите к мусульманам на расправу. Веревку не забудьте, когда девушка смеется!

Тролли так любят сладкие камини! Теперь привяжите веревку к большому бриллианту и захлопывайте дасер-бенгита будет только благоденств!

Отдать бриллиант алчной старлетке — и дело сделано!

Осталось найти хиток для группы.

На рынке в Djelibeybi сидит на порхающем коринке разгитатель железных предметов Ури Джеллер. Поговорите с ним о музыке — теперь Ринсвинд знает, к кому обратиться! В пустыне, на высоте, на колесе от телеги, сидит мудрый

отшельник — великий сочинитель джитлов. Ему хит изобрать — что плохое, но в обмен он требует на пару вечных попросов.

Ответы придется выбивать из машины HEX в High Energy Facility.

Как ее запустить? Муравья набить внутрь, и всего делов-то!

Чуть дальше того места, где сидела на пляже Смерть, есть большой муравейник. Купите у ностового торговца коринку для пижикон, набейте в нее пици (придется сойти в университет, в Dining Hall), пригласите муравья — и бегом в лабораторию.

Что, не хотят вылезать мушвы? Придется медом намазывать!

Мед добывается так же, как воск, только на улей надо подействовать глиняным горшочком (он лежит возле попросов в Shindes).

Осталось принудить HEX к интеллектуальной деятельности.

В мастерской архитектора в Джелибейби на стене висит схема, а в саду остались ворота для крокета.

Ворота прекрасно распрямят Ури Джеллер, в из полученных палочек получится отличная модель пирамиды (подействуйте ими на чертек).

Накройте HEX проволокой пирамидой и попросите Сказки запустить машину. Вот и ответ — столь же глубокомысленный, как и вопрос.

Отнесите его Отшельнику — и дело сделано!

Дибблер рад работать: Ринсвинд выполнил все поставленные условия. Но Смерть, видите ли, не готова — инаж еще не проработан! Поговорите с непрялекательной гримшерей (гримсер-

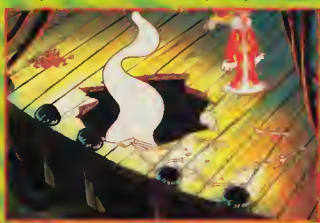


деревянной руке? Руку надо отпилить от манекена минис Кейкс (пила лежит возле попросов).

Низкая температура? Возьмите на кладбище кирку и наберите немного льда в хранилище Будущей Саннины (туда можно попасть, спустившись под землю у Гильяни дураков). Набить под кафтан льда побольше — и готово.

Ринсвинд вполне мерта (и справка есть), на корабль попал, капитан утопился — пляните к Смерти!

Вот и она, галина, — загорает и жалуется на жизнь. Никто-де ее не любит, не ценит, не понимает — а она ведь так старается! Ни слова доброго за все годы! Нет, вы докажите, что она вам нужна — тогда посмотрим!



ная — в декорациях Голливуда, рядом со стрелой).

Образец, с которого она согласна делить экранную Смерть, — Королева зльфов. Нужны фотографии!

Первым делом требуется раздобыть камеру. У дрессировщика имплов на столе одна лежит, и ничто не мешает Ринсвинду ее стянуть.

Чтобы камера работала, ее надо зарядить — маленьким зеленым имплов. Спросите у зверя-дрессировщика, как добыть импла, получите отказ и примитивнейтесь за работу.

Окуните бумеранг в краску (с ней тихо возьмется забытые крошки у столика, а бумеранг даст носатый торговец на пляже). Дождитесь, пока извисящаяся в краске истеричный имп высунется из-за декораций, и погасите его бумерангом.

Готово! Камера сняжена, осталось найти прекрасную, как Смерть, Королеву.

Сходите в морг, откуда Ринсвинд начал свой скандный путь, заткните Корсануду (просто поговорите с ним), и благодарная ведьма, устывая от его домогательства, охотно расскажет, где найти Королеву зльфов.

На карте появился волшебный лес, и даже а зелью зльфов можно войти, но единственное, что получит там наш Ринсвинд — стрелу в затылок. Был бы он единокором...

Итак: отправляйтесь к пирамидам, найдите мумию и отрежьте кусок от ее плечеванной (ножницами давно надо было стянуть у миссис Кейкс). Обмотайте этой полоской ткани деревянную руку, сядьте любимого верблюда и поезжайте в оазис. Подмените тухлую руку деревянной и унесите ноги, пока стертнички не разобрались, что к чему.

В Голливуде а фальшивом замке обретается гиом-костюмер (правда, он утааждает, что он — это она, то есть гиомщи. Позвольте не поверить, как не поварил Ринсвинд! У женщин борода не растет, во всяком случае — не до пояса).

Попросите у гиома/гиомши лошадиный костюм,

потом снимите с тухлой руки кольцо и отдайте ему/ей.

Отлично! Единорог иначинает приобретать реальные черты.

Сходите в Dining Hall, порежьте соевого библиотекера — может, он хочет побыть лошаью? Конечно хочет, о чем разговар!

Теперь у лошалки есть еще и пара ног — только рог найти, а за аторую пару копыт Ринсвинд и сам лопокает.

Вы азяли шутовской жел а Гильдии дураков? А клей возле мумии? Смело приклеивайте жел а лошадиной голове — зльфы народ не слишком анімателный.

В лесу обязательно переоденьте камеру из инвентаря а карман Ринсвинда, насканте «единорога» на библиотекера, возмите его с собой — и вперед, а гости к Королеву.

В зелье зльфов заставьте Ринсвинда алезть а костюм, сканьте а замок — и щелкайте камерой сколько угодно! Королева даже не почешется!

Все готово к съемкам!

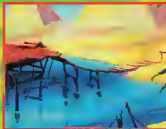
Отдайте портреты Королевы гримьеру, Дибблеру — все, что он просил, и ловите кифф... Пока Смертушка не закарпизничает и не отпрант Ринсвинда за дублором.

Делать нечего! Надо искать скелет, достойный змиснить собой Смерть на экране.

Скелет этот принадлежит некой Черной овице и хранится а шкафу а небольшом домашнем клубе для покойников (маленькая дверь слева а углу а леом конце Shades). Ринсвинда туда охотно пустят (если он предьявит справку о смерти — а она у него есть), но как выманить Черную из шкафа? Попросите ее сыграть скелетика — она откажется.

Опять идем на пляж, берем глянзильную доску (она лежала в гардеробе у много-страдальной миссис Кейкс), отплавляем ей ножки... Чем не доска для серфинга?!

Ринсвинду на волне не удержаться, так что полейте доску клеем — и вперед, на гребне прибоя, а таинствен-



ную пещеру, где древний художник намерзал а стене портрет прародителя нашей Оавы. Щелкаем камерой — протна такой лести, против свидетелства, что род ее древнее дреаного, ни одна овица не устоит.

Мотор! Премьера! Третий акт!

...Нет, сначала — маленький провалыч.

Когда Смерть осматют, снимите с проктора катушку, положите ее на монтажный стол и приляпайте к бездарному творению Дибблера фотографии Королевы зльфов — для харизмы.

Вот теперь — Акт III!

Акт III: Я тоже так могу!

На этот раз Ринсвинду придется превратиться в саму Смерть — на время ее творческого простоя. Смерть у нас теперь — поп-звезда, и махать полусту косою — ниже ее достоинства.

Войдите в дом, сходите на кухню, и дворецкий Альберт нам все расскажет. Чтобы



не позволит пераому астречному себя селать. Чтобы подружиться, возьмите с кухни сахар, сначала выманя адредного Альберта законом из комнаты с песочными часами (днур от закона сансает с потолка рядом со столом).

Само собой, даже подружившись с лошаью, Ринсвинд в седле не удержится — он и на ногах-то стоит с трудом. Вспомним наш серфинг.

Намажьте седло клеем... Конечно, потом придется его отдрать — зато первый пункт программы выполнен!

Коса без особых затей стоит а подставке для зонтика у аходной двери просто возьмите.

Плещ — тоже дело нехитрое. Сорвите занавеску в холле, а из кабинета Смерти (где песочные часы, итрусечная гильотинка и



стать Смертью, нужны коса, замогильный голос, черный плащ и некоторые навики — например, умение ездить аерком, убирать зерновые и собирать души умерших (только после реальной жатам, не теропитесь!).

Начнем с коняшки. Она стоит а стойле, седло рядом. Само собой, гордый скакун

заонек) заберите чернильницу.

В саду есть замечательный прутик, добавьте чернил — и чистая красильня. Дучую, понятно.

Ради замогильного голоса придется попутеть. Привяжите к бумерангу веревку (она а конюшне) и закиньте его на дымоход. Забираемся

... Вы что, не догадались печку открыть?! Тогда слезайте и вымакивайте Альберта опять.

Побудните в дымоход — и Ринсвинда еще на шаг ближе к издеду!

Самое сложное для Ринсвинды — снести поле пшеницы. Без малой механизации ни за что не обойтись.

У хамоватой девочки, которая качается в саду на



качелях, есть отличная тележка, но в обмен она хочет что-нибудь забавное — например, биографию Ринсвинды.

Биография находится в процессе создания, и совсем не далеко — парит в воздухе в библиотекке на первом этаже.

Что, не выдержал Ринсвинда насмешек чуждой крошки, отнял книгу?

Пускай тогда идет биографию с картинками. Зпертый альковчик, где лежат такие книги, — в библиотекке, в самом дальнем и темном углу. Ключ лежит, как нетрудно догадаться, под ковриком у входной двери (где же еще может лежать ключ в приличном доме?).

Темно? Придется делать свечку!



Воск, само собой, добывают из ульев. Чтобы разогнать пчел, можно поджечь промасленную тряпицу с кухни. Лишь прикрывать Ринсвинду на этот раз придется пижамкой. Пижама в зайчике, зайчик лежит в спальне наверху. Там же, в спальне, есть бечкава — из нее получится отличный фотиль.

Найдите в алькове подходящую биографию —



она слепа анигу. Телега ааши!

Прицепите к тележке косу (если вы уже предавляли ее Альберту) и займитесь уборкой урожая. Результат превзойдет самые смелые ааши (и Ринсвинда) ожидания, обещаю!

Второй пудрик, за качелями, кишмя кишит отличными маленькими душами. Наберите в горшочек из-под сахара меда из



ульев, возьмите у одного из гномов удочку и прицепите к ней мед. Закидываем... Муравьи — и на том свете муравьи! Несите улов Альберту!

Бедная Смерть! Рыжий пройдох занял ее место, а свих Безнозая... того... Умирает... Хотя этого и не может быть.

Нет! Нет! Нет! Ринсвинда этого не допустит — во-первых, это он отнял у

белой толкуе ее бессмертия, а во-вторых, он вовсе не собирается остаться на этой работе до конца жизни (теперь уже — смерти)!

С этой мыслью и переходит он в Акт IV.

Акт IV: Смерть не умрет, пока мы живы Самый маленький и самый мерзкий. Нерав надо иметь стильные.

В этом акте вы попадете в полную зависимость от негодая в красной феске, который время от времени является в Джелибейби, проводит там минутку, а потом ссыывается.

Ринсвинду нужно достать у него из седельной сумки флажку, а потом подложить туда тухлую руку. Постарайтесь уложиться в один сезон, а то будете слоняться, как неприкаянные! Этот деятель может еще сто лет не приехать.

Ни за что не догадываетесь, что надо сделать с Фантомом юности? Его надо ЗАТКНУТЬ! Пробка лежит у останков Смерти. Тот



золотистый песочек, который обнижается в чаше фонтана, — и есть жизнь Смерти. Надо только насыпать его в часы.

Ура! Справедливость восторжествовала, враг разбит, жизнь идет, смерть

приходит... Ан нет! Киноманка Ринсвинда ждет новую напасть — на этот раз последняя.

Эпилог: Queen Kong

Как справиться с разбухшей кинг-конгшей и



спасти несчастного библиотекжаря?

Единственный летательный аппарат поблизости — метелки в руках у нашей старой привильницы, ведамы из моря. С ней надо поговорить о черном вороне... Метля выпадет из ее рук, и можно лететь — только найти вооружение.

Пузыри, которыми теперь торгует Дибблер, вполне сойдут за бомбочки — надо только заполнить их водой из флажки.

Будем надеяться, на метле Ринсвинда уснани и без клас. Вперед! Трепещи, харизматическая Королева!

Боже, какое счастье! Все, кто надо, живы, кто не надо — умер, покой и порядок! И подсказки никому больше не нужны...

— Наталья Дубровская

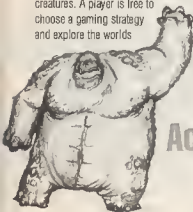


In This Issue



Cover Story

Developed in the Far West of Russia, in Kaliningrad, by K-D Labs and published by metropolitan BUKA, **Vangers One for the Road**, is destined to be a hit among gamers and especially those with a soft spot for Future Civilization Ethnology around the world. Real-time technology and state-of-the-art original graphics take you on a one-life journey to new worlds that could emerge only on the Post-Soviet soil. You are free to move anywhere in the endless worlds of the game inhabited by Elepods, Beeborals, Zeaxes, Mechoses, etc. who are neither people nor robots but rather a new breed of creatures. A player is free to choose a gaming strategy and explore the worlds



of Vangers as if it were an Action, or a Duest, or a mix of both. Non-standard minimum system requirements (Windows95/NT, P166, 32 Mb RAM, and not less than 100 Mb of hard disk space! — all that in view of MMX and DVD, perhaps) are worth experiencing the revolutionary non-standard capabilities of situation development and real-life participation.

Wouldn't it surprise you that a Russian game-maker Nival uses an Old-English word "allod" (hardly known to an average end-of-the-century Englishman) for its new game. This only encouraged BUKA to publish **Allods: Sealed Mystery**. RPG-like complex supernatural relationships, WarCraft-like Strategy, Castaneda-like philosophy, all this makes Allods a game representing popular modern gaming attitudes. 3D graphics is not limited to characters and "moving" objects: landscapes are also 3D, which must make Blizzard itself jealous.

Action Arcade

Outlaws, by LucasArts, is a well-built 3D Western with plenty of shooting and cowboy gimmicks. A combination of Redneck Rampage

brutality and Three Skulls of Toltees questish puzzles and humor. You can't get back to your little cow until you kill everybody in town. Our Choice!

The release of **MDK**, by Shiny Entertainment and Interplay, proved why its demo deserved our attention months ago. MDK is a "flat" arcade implanted in a 3D shooter universe. A symbolic end to an ancient rivalry. Finally, we see a happy marriage. Moreover, its music and graphics deserve two thumbs up. Our Choice!

The shareware version of **Shadow Warrior**, by 3D Realms, has absolutely nothing to do with its so widely advertised "goodies". We keep wondering: why the very same engine gives birth to great games, such as, Redneck Rampage and Blood (when it was licensed to other companies), and only produces bastards when installed in the games of its parents. Even the screenshots they used for advertising reveal the faults pardonable only to first-year CS students. Well, people from 3D Realms should be ready for a hard summer session before their full version release of SW (due in

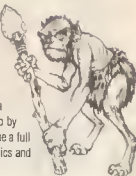
August) will be able to deserve a C.

Redneck Rampage, by Xatrix/Interplay, is not for PC (Politically Korrekt) puritans. American values, red sunsets, hundreds of chicken panishing under the wheels of mad trucks or zombied farmers, your favorite AK47 ("a hunting rifle", that's what it is irreally called) - enjoy your wild redneck life, save your poor abducted sow and your hometown, naturally. Our Choice!

Strategic Games

Australian SSG finally came up with **Warlords III**, to be published this summer by Broderbund. Extended multiplayer capabilities, dozens of missions, improved graphics and AI, new sites and armies, magic, and many other innovations will surely make a nice present to Warlord fans.

X-Com: Apocalypse, a one-mission 16-color demo by MicroProse, turned out to be a full disappointment as to graphics and animation. The new game, nevertheless, promises to be of



Редакционная подписка

на журнал

GAME.EXE

Новость для всех любителей компьютерных игр!

Уже сейчас вы можете оформить редакционную подписку на 2-е полугодие 1997 г. на новый журнал издательского дома "Компьютерный" "Game.EXE". Это удобно, недорого и, главное, надежно, тем более что через отделения связи подписка пока производится не будет.

- Чтобы оформить подписку, нужно:
1) Заполнить подписной купон, напечатанный на обороте этой страницы.
2) Оплатить в любом отделении Сбербанка России **90 000 руб.** за полугодие подписку или

15000 руб. за любой номер с 7 по 12. Получателем платежа является ЗАО "Компьютерная пресса"; р/с 610467013 в АКБ "Кредит-Москва"; к/с 501161700; ИНН 7729340216, БИК 044583501.

Образец заполнения квитанции приводится.

- 3) Отправить подписной купон и копию квитанции об оплате в конверте с пометкой "Game.EXE - подписка" по адресу: 117419, Москва, 2-й Рошинский проезд, д. 8А, ЗАО "Компьютерная пресса".

ВНИ! Оплата за подписку на полугодие принимается не позднее 15 июня 1997 г. Оплата подписки на отдельные номера следует производить не позднее 15 числа предподписного месяца.

Подписка действует только на территории России.

Получить "Game.EXE" вы будете прямо в почтовый ящик в редакционном конверте.

Во всем корпусе, связанным с подпиской, звоните по тел.

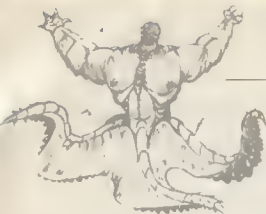
(095) 232-62-63.

Контактное лицо: Игорь Шаровин

ME.EXE

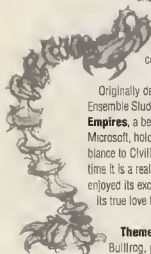


ЗАО "Компьютерная пресса"		
Редакционный счет № 810467013 к/с 501161700		
в АКБ "Кредит-Москва"		
ИНН 7729340216	БИК 044583501	
Личный счет №		
ПЕТРОВ ФЕДОР ИГАНОВИЧ		
Живет в доме (квартира)		
Воронеж, ул. Чкалова, д. 19 к. 20		
Вид платежа	Дата	Сумма
Подписка на журнал Game.EXE на 2-е полугодие 1997	15.05.97	90 000
Квитац. №		
Кассир		
Подпись: <i>Петров</i>		



interest to UFO fans and offers a choice of turn-based and real-time modes as well as a variety of weapons and gaming styles.

A demo of **Enemy Nations**, by Windward, is more than real-time strategy. It is rather an economy and war simulator with a good map generator and nice graphics (64K-color in full version).



Originally developed by Ensemble Studios, **Age of Empires**, a beta-version by Microsoft, holds a solid resemblance to Civilization, only this time it is a real-time game. We enjoyed its excellent graphics and its true love for Ancient History.

Theme Hospital by Bullfrog, previewed in the previous issue, is a medical

remake of Theme Park. A fruitful marriage of dark humor and economic strategy. How to fight and epidemic? Invest in lab research, invent a vaccine, start saving lives and making money... refuse treatment occasionally, send sick people elsewhere: more victims means more money to you because only your hospital has the remedy. Sure, a lot of patients make a Good Doctor. Got it? Play it!

Simulators

Comanche 3, by Novagolic, demonstrates that there is no end to perfection but there is one to arcade in Comanche series. Eight missions, multiplayer capabilities, excellent detailed and, nevertheless, fast graphics and surround sound make it a very good simulator and a sure hit. Our Choice!

In the beginning of the game some may experience mixed feelings about graphics in **F/A-18 Hornet 3.0**, by Graphic Simulations Corporation, but in the long run everyone will say that it is an excellent simulator with excellent (for its purposes) graphics. This realistic flight

experience truly deserved Our Choice!

Adventures

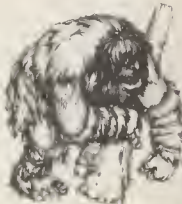
The entire history of Adventure, beginning with text-interface and wire-frame buildings invented by Roberta Williams and ending with a 3D King's Quest 8, can be found in **Roberta Williams Anthology**, by Sierra. Is it a farewell or just a look she cast back before making a step forward? We shall know it when King's Quest 8 hits the market. Today Roberta Williams symbolises the crisis that the genre of "hi-tech quests" is experiencing.

Atlantis. The Lost Tales, a demo by Cryo, promises to be the most beautiful game modern technology and 3D engines can create. Even the demo shows that playing Atlantis will be as pleasant and aesthetically satisfying as admiring Atlantis itself had it existed.

Callahan's Crosstime Saloon, by Legend, is a real jewel for anyone who loves Spider Robinson's novels or/and adventures by Legend. A solid story that won appraisals from

literary critics, excellent graphics, refined "bookish" language, and delicate humor (Legend's trademark!) will surely make CCS a years-long favorite among quest fans. Our Choice!

Goosebumps: Escape from Horrorland, by DreamWorks and Microsoft, is a family quest. Start with helping a family to escape from Horrorland and then you can play this game in a cosy family way sitting together with your grand/parents/children/in-laws/etc. Everything is nice/serious and all the same nice/easy. Help you children to make their first steps into the dangers and the deadly attractive world of adventure.



Подписной купон на журнал
(2-е ПОЛУГОДИЕ)

GAME.EXE

Фамилия _____ Имя _____ Отчество _____

Почтовый индекс _____ Населенный пункт _____

Адрес _____

Телефон _____

Я хочу подписаться на журнал **Game.EXE** (отметить необходимое):

- на 2-е полугодие 1997 года целиком ☐
- на отдельные номера: #7 ☐ #8 ☐ #9 ☐ #10 ☐ #11 ☐ #12 ☐

special:
MGA Millennium — от \$199
MGA Mistique — от \$129
Tribute 3DTV 4 MB — \$99

MPC CLUB

Мультимедиа Клуб
ЭКСПЕРТЫ В МУЛЬТИМЕДИА

COMPUTERS • DIGITAL VIDEO • DIGITAL AUDIO • 3D GRAPHICS • VIRTUAL REALITY • MULTIMEDIA



1. Снимаем видео

2. Редактируем видео

3. Записываем MPEG

4. Создаем VideoCD

CLP Infinity

Далее действительно компьютерная техника, которая могут все. На их базе мы интегрируем графические и звуковые, видеокарты, звуковые карты, мышь, клавиатура и так далее.



• Уникальный ассортимент • Постоянный склад •
• Это должно быть и в вашем салоне •

**Москва: (095) 158-5386
943-9293, 943-9290
Тюмень: (3452) 251-543
261-460**
м. Сокол, Ленинградский пр-т 80/2,
подъезд "М Бит"
E-Mail: azazello@mpcclub.msk.su
azazello@mpcclub.msk.su
BBS/FTP: 201-515, 201-4339
(24 часа, 28800)

Наши партнеры:

Москва	
"Оормоза"	917-0125
"Марекс"	195-6983
"Мегатрейд"	945-8877
"Мультимедиа Сервис"	275-2431
"Гладис"	974-6005
"Компьютерные салоны"	921-5826
"Марви-MPT"	923-6185

Региональные

"Астерия Клуб"	(3432) 51-1025
г. Екатеринбург	
"КО Систем"	(3472) 53-0561
г. Уфа	
"Комплекс Про"	(3822) 25-9522
г. Томск	
"ДВБ"	(8632) 52-7573
г. Ростов	
"Прагма"	(8462) 51-6427
г. Ростов	



Звуковые платы
— более 20 моделей!
Ultrasound PnP /PRO /ACE
TB Pinnacle (20-bit, DSP)
TB Tionez 32 /PLUS PnP
Toneless /T64XL Sound Systems
ESS-1688 32 16 /32 PnP
Creative 16 /32 /AM64
Yamaha 16 /32 /3840 XG
AVM Summit /Apex /ST

**Профессиональное
музыкальное оборудование**
Многосланные и моногласные
системы (HDI) Digidesign,
Digital Audio Labs, Roland, Adb
Antex StudioCards (Windows NT)
DAI системы (Panasonic,
Mackie)

Цифровое видео и
microVIDEO DC 10 /30 /DV100
Kodak DC20 /25 /50 Zoom
FAST AV Master /FP380+
Dartm MPEGator Encoder
DPS PVR Perception /TARGA
Data Translation Broadway
TV Tuners /MicroBlade
Maxmedia TV Converter
Моногласные видеосистемы

Акустические системы
Микрофоны, Наушники
Sony (все модели)
Labtec LCS (все модели)
Jazz Hipster (все модели)
Yamaha (все модели)
Altec Lansing Series ACS-300

CD-R и CD-ROM
Sony 88E+ 8X, ATAPI
Goldstar 8 /10 /12X, EIDE
Panasonic 8 /10 /12X, EIDE

Artech 8 /10 /12X, EIDE
CD-R: 10 /14 Pro, SCSI-2
Yamaha CD-R200 /400, SCSI-
CDR KIT: JVC (2x4), Philips (2x8)

3D /4 Video
Stereoscan Monitor 3D
STB (Intel) 128
ATI 3D PRO TURBO PC-Z-TV
Matrox MGA Millennium 3D
Matrox MGA Mistique 3D
Miro Crystal VR 2000 /4000 /3D
Gim3D NT Graphic Adapters
Dynamic Pictures OXYGEN-102

Клавиатуры**
CLP Infinity ATX Pentium
— более 100 конфигураций
— лучшие игровые системы

Контроллеры
Gravis (все модели)
GravisThunderbird /Firebird II
Dexa Gamepad /Joystick
Miami Logitech (все модели)
Logitech Winman /Extreme
ThrustMaster F-16, F-22 /FCS
ThrustMaster Formula T2
CH Products (все модели)
ACT Laboratories (все модели)

Виртуальная Реальность
Forte VFX-1 VR HeadGear
I-Glasses Video /PC VR System
Stereo Graphics Simul Eyes VR
игровые комплексы "под ключ"

Мониторы
Sony Trinitron 155X /5H
Sony Trinitron 175H /5H
Viewsonic & Panasonic

Комплекты видео
— полный ассортимент
— процессоры Intel Pentium /Pro
— карты VLB /PCI /ISA

Иные специалисты
осуществляют настройку
и продажу компьютеров.

Мультимедиа Дайджест

HTTP://WWW.ONLINE.RU/SP/MPC/DIGEST

— лучший источник информации о новинках технологий:
мультимедиа, цифровое видео и аудио, виртуальная реальность, и компьютерная техника.

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1C:МУЛЬТИМЕДИА



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ "1C:МУЛЬТИМЕДИА"

Барнаул
ул. Деловская, 7
Москва
ул. Тверская, 19а
маг. "Академкнига",
Ленинский пр-т., 99,
маг. "Электроника"
Малый Златоустинский пер., 6

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70
Челябинск
ул. Воровского, 36
Минск
ул. Кульман, 1, корп. 15,
салон "SKY SYSTEMS"
Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ



По условиям участия
в сети "1C:Мультимедиа"
обращайтесь в фирму "1C"
Москва, 123056, а/я 64,
Малая Грузинская, 51.
☎ (095) 253-89-76, 253-89-48
Факс: (095) 253-09-66
admin1c@company-1c.msk.ru,
www.1c.ru